ensaios 10

Os quadrinhos

Antonio Luiz Cagnin

linguagens

editora ática

OS QUADRINHOS

ensaios 10

Antônio Luiz Cagnin

OS QUADRINHOS

editora ática

CAPA (*Lay-Out*): Ary Almeida Normanha
REVISÃO: Manuel Nascimento

FICHA CATALOGRÁFICA
[Preparada pelo Centro de Catalogação-na-fonte,
Câmara Brasileira do Livro, SP]

C133q	Cagnin, Antônio Luís. Os quadrinhos. São Paulo, Ática, 1975. p. ilust. (Ensaios, 10) Bibliografia. Scan By Viz 1. Estórias em quadrinhos I. Título.
75-0098	CDD—741.5 —741.5014 —808.36

Índices para o catálogo sistemático:

1. Estórias em quadrinhos 741.5
2. Estórias em quadrinhos: Forma narrativa: Literatura 808.36
3. Estórias em quadrinhos: Linguagem e comunicação 741.5014
4. Estórias em quadrinhos: Semiologia 741.5014
5. Quadrinhos: Estórias 741.5

1975

R. Barão de Iguape, 110 — Tels.: 278-0459, 278-0549, 278-1019, 278-2229, 278-9322, 278-9427, 278-9627, 278-9995
C. Postal 8656 — End. Telegráfico "Bomlivro" — S. Paulo

LEGAL! UM LIVRO!
QUE É QUE É ISSO? NÃO TEM UMA FIGURA!?
...SÓ MILHÕES, MILHÕES DE LETRAS!
SERÁ QUE TEM GENTE NESTE MUNDO CAPAZ DE LER UMA COISA DESTAS?

à minha mãe,
às minhas irmãs
e à Flora.

AGRADECIMENTOS

Aos que facilitaram as pesquisas:
Maurício de Souza; Naumin Aizen, da Editora Brasil-América; Prof. Álvaro de Moya; Édson Rontani; Editora Globo; Editora Abril; Editora Saber; "O Estado de S. Paulo"; "Folha de S. Paulo".

Aos amigos que auxiliaram nos trabalhos:
Flora Christina Bender, Norma Seltzer Goldstein, Frederico Ozanam Pessoa de Barros, Leonor Scliar Cabral.

ÍNDICE

PREFÁCIO

Apenas duas palavras, para dizer que este livro de Antônio Luiz Cagnin representa uma contribuição de excelente qualidade para a nossa ainda modesta bibliografia sobre as histórias em quadrinhos. Contribuição não apenas para o seu conhecimento específico (cada dia mais necessário), mas para o de um tópico fundamental de Teoria da Literatura: a estrutura da narrativa. Neste sentido, penso que deve ser lido e meditado tanto pelos interessados em Semiótica e Comunicação, quanto pelos professores de língua e literatura, que desejem abrir o horizonte no rumo dos métodos modernos de análise.

O Autor é extremamente modesto. Por isso mesmo, porque evita por temperamento qualquer arrogância intelectual (tão em moda), pôde dar ao seu texto uma transparência exemplar. Mas como não proclama a sua valia nem sublinha a própria contribuição, o leitor pode subestimar e mesmo não perceber o quanto há de pessoal, de inteligentemente novo em seu tratamento do assunto. Assim, sempre que usa a bibliografia especializada, — cita, transcreve, ressalta, põe em primeiro plano os autores, com exemplar honestidade. E quando apresenta o seu ponto de vista, quando inova, procura se esbater sob um tom de tal maneira casual, que o leitor é levado a pensar que a idéia não é sua, mas um chavão corrente; que não são dele a descoberta ou a contribuição.

A tônica do livro é justamente uma fusão afortunada de material colhido nas fontes e de reflexão pessoal, resultando um tecido expositivo coeso e expressivo em sua lhana singeleza. Penso que o leitor saberá apreciar devidamente o esforço de síntese e de sistematização, que fazem deste livro, ao mesmo tempo, um manual e um ensaio.

A meu ver, a contribuição de Cagnin pode ser vista em três planos diferentes, mas bem entrosados, que manifestam a estrutura do seu livro e dão por assim dizer a anatomia do seu intuito, que pretende estabelecer uma sistemática, uma tipologia e uma prática

analítica. No curso dos anos de convivência, de discussões e projetos, de tacteios e decisões, fui sentindo formar-se no espírito desse estudioso inteligente e devotado uma linha clara de pertinência, que o levou a pôr de lado vários outros modos possíveis de abordagem, para se fixar no que finalmente veio a produzir este livro, sua Dissertação de Mestrado em Letras na nossa Universidade de São Paulo.

Apoiado em noções bem selecionadas sobre percepção, Cagnin entra a seguir no estudo teórico da linguagem específica dos quadrinhos, com um olho sempre bem posto nas teorias modernas da narrativa, que a partir do exemplo de Propp revolucionaram a nossa visão da tessitura ficcional. É a parte sistemática, a mais longa, onde estabelece uma teoria propriamente dita das histórias em quadrinhos, e onde já vemos elementos que vão sugerindo o desdobramento das partes seguintes. O setor dedicado em especial ao estudo tipológico é pequeno justamente por isto; e porque será experimentado de maneira dinâmica na parte dedicada às análises, onde encontramos a contribuição mais desafogadamente original de Cagnin. É como se, tendo moído as noções e assimilado os autores, ele se abrisse afinal nessa parte, que é a pedra de toque do estudioso de literatura, sendo a justificativa da reflexão teórica: a prática da análise, a capacidade de desmontar e remontar a estrutura da obra, sem a qual não há professor nem crítico de literatura.

Haverá por certo lacunas neste livro, devidas sobretudo ao fato de o orientador da dissertação ser pouco menos que analfabeto no miolo da matéria. Mas eu me coloquei do ângulo do interesse pela narrativa e pelos sistemas de sinais expressivos; e depois, não me agrada podar as veleidades de um candidato capaz de trabalhar por si. Por isso, aceitei e estimulei o seu projeto, com a experiência de professor curtido, que vai aprendendo a intuir a capacidade do estudante e a confiar nela, disposto a ajudá-lo sobretudo com o incentivo e a leitura simpática, mesmo quando não pode fornecer o pão do ensinamento. Foi o que procurei fazer com o Autor, que recebi há vários anos como candidato à Pós-graduação em Teoria Literária, e que vejo agora maduro, senhor dos seus recursos intelectuais, de uma cultura sólida e coerente, como demonstra esta obra meritória e útil.

Antônio Cândido

INTRODUÇÃO

O presente trabalho não tem muitas pretensões e pode ser considerado como uma pequena introdução ou anotações marginais à leitura das *histórias-em-quadrinhos*, ou uma pequena gramática elementar deste sistema narrativo.

Reconhecemos as nossas limitações e, embora aventurássemos entrar pelo campo maravilhoso da semiologia da imagem, tentamos dar apenas um apanhado sistemático do código imagético e narrativo dos quadrinhos, englobando, *per summa capita*, os assuntos principais.

Dado o caráter genérico da visão que propusemos, limitada às estruturas, não nos detivemos em outras considerações de ângulo psicológico, sociológico, histórico, e mesmo temático, porque é escasso o nosso conhecimento a respeito e a abundante literatura existente desenvolve estes aspectos com riqueza e profundidade, pois a ninguém mais surpreende o interesse dos eruditos pelos *comics*. De fato, talvez tais estudos sejam mais interessantes, dada a sua importância na explicação de inúmeros problemas de comunicação de massa.

O advento da fotografia e posteriormente do cinema despertou um interesse sempre crescente pela imagem, submetida desde então a profundas reflexões filosóficas. Os quadrinhos, coetâneos do cinema, sempre foram relegados a uma posição inferior, ao desprezo, até que, por obra e graça de estudiosos franceses e italianos, [1] foram postos sob o foco destas reflexões. Escritores, moralistas, artistas, psicólogos, sociólogos, todos agora estudam esta *literatura* feita de imagens fixas. O homem se entusiasmou pelas características e poderes da imagem, a fotográfica

[1] Ao Brasil coube a primazia dos estudos dos *comics*, orgulhosamente proclamada pelos organizadores da *Primeira Exposição Internacional de Histórias-em-Quadrinhos*, em 18 de junho de 1951, como muito bem mostra e prova Álvaro de Moya nas páginas de seu livro *Shazam!*. Também Sérgio Augusto, desde 1967, mantinha uma coluna semanal no "Jornal do Brasil" sobre os quadrinhos.

antes, a desenhada recentemente, "frappé par l'ambivalence fontamentale de cette imitation".[2] A imagem não é aquilo que representa, não tem a transparência da palavra nem a opacidade do objeto; a meio caminho do real e do imaginário, do documento e da ficção, ela fascina e também amedronta. Com a palavra, ou antes dela, a imagem acompanhou o homem em todas as suas necessidades, para se comunicar, para ensinar, para criticar os erros, para elevar, para destruir. Este poder é o objeto de todos estes estudos, especialmente quando a imagem vai agir nas massas, tornando o seu público heterogêneo e grande.

Pareceu-nos, no entanto, que o elemento característico que distingue as histórias-em-quadrinhos de qualquer outra manifestação da imagem ou das narrativas não tivesse tido um tratamento específico dentro das potencialidades dos quadrinhos. O seu aspecto formal, o que a faz exatamente ser história e em quadrinhos, foi freqüentemente olvidado. Ora, como a expressão é inseparável da técnica que a veicula, nada mais acertado que tentar algo que não ressaltasse apenas quer o valor do desenho quer a riqueza do argumento. Parafraseando Jakobson, a sua *quadrinhidade* foi sempre colocada de lado em nome de estudos mais *intelectualizados* e importantes sobre o poder da imagem, a sua penetração, a sua função, a sua influência. A *quadrinhidade* foi mostrada somente como técnica pictórica. Quais, porém, os elementos constitutivos do sistema quadrinizado? Quais os do sistema narrativo em quadrinhos? Como nasce o significado da imagem? da história? Como as imagens se montam em seqüência, em discurso narrativo?

Estas últimas perguntas parecem infantis até para as crianças, porque elas já participam do mundo maravilhoso das histórias-em-quadrinhos, e sabem muito bem como se lê um balão-fala ou um balão-pensamento, e sabem ouvir os *crash!*, os *splop!*, os *bang!*, os *swish!*, os *escabruns*, mesmo quando escritos em outras línguas. Elas já nasceram num contexto. E a mensagem visual para ser bem recebida, supõe a existência desse contexto. Não é de admirar, portanto, que nossos avós, ou mais recentemente nossos pais, talvez se sintam aturdidos com a dupla poluição, visual e sonora, dos quadrinhos e não os entendam. Realmente, o código das imagens não é tão intuitivo como pensamos.

[2] THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie. *Le Langage de l'Image*: étude psycholinguistique d'images visuelles en séquence. Paris, Ed. Universitaires, 1971. p. 7.

"Em nossa época há, provavelmente, mais analfabetos da imagem que do livro." [3]

Esta dissertação é uma pequena análise do sistema narrativo quadrinizado, baseada nos estudos do sistema de signos lingüísticos, com o objetivo de delimitar os elementos constitutivos da linguagem imagética, de determinar sua função quando assumida pelo sistema narrativo. Enfim, é sempre uma busca do significado, quer no nível simples da imagem, quer no nível da imagem investida no discurso narrativo. Daí o seu caráter descritivo genérico e a série de divisões e classificações, ainda que empíricas, mas que culminam sempre com a análise de unidades e seqüências, tendo em vista o sentido.

A maior complexidade da imagem em relação à palavra e das imagens unidas em seqüência deve levar a estudos mais objetivos e profundos que, por sua vez, esclarecerão certos efeitos psicológicos e sociológicos obtidos pela imagem, uma vez que, admitida a sua importância antropológica, ela põe em jogo toda a personalidade do homem e não apenas o seu conhecimento.

[3] THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie. *Op. cit.*, p. 9.

ADVERTÊNCIAS

1. O *corpus* de trabalho é constituído pelas publicações diárias do "Jornal da Tarde", pelas publicações dominicais da "Folha de S. Paulo", os "Quadrinhos" e "Folhinha", no período de 1970-1973; pelas coleções dos *clássicos* dos Quadrinhos, reeditados pelas Editoras Saber, Paladino, Super-plá e Trieste; por muitos números esparsos publicados pela Editora Brasil-América (EBAL), e alguns da Globo e GEP; pelo "Pasquim", do n.º 34 ao 210 (1970-1973).
2. Devido ao caráter genérico e formal do trabalho, não foi estudado nenhum autor em particular, nem temas, nem estilos, por isso não foram focalizados mais demoradamente os nomes famosos dos quadrinhos, nem dos *clássicos* (*Hal Forster, Raymond, Milton Caniff, Lee Falk, Hogarth* e seus heróis: *O Príncipe Valente, Flash Gordon, Teddy, Steve Canyon, O Fantasma, Mandrake, Tarzã* etc.), nem os modernos (*Guido Crepax, Uderzo, Goscinny, Feiffer, Jean-Claude Forest, Rog Bollen, Ziraldo, Quino, Maurício*; *Valentina, Barbarela, Charlie Brown, Asterix* e muitos outros), nem escolas em especial.
3. Somente durante a revisão desta obra tomamos conhecimento da belíssima tese de doutoramento de Pierre Fresnault-Deruelle, editada sob o título de *La Bande Dessinée*, em Paris, pela Hachette, em 1972, e constatamos com surpresa que, em linhas gerais, o seu plano de trabalho coincidia com o aqui proposto, fundamentado, porém, num *corpus* bem definido: "*comics* d'expression française, les oeuvres de trois dessinateurs-scénaristes, Hergé, Jacques Martin, Ed.-P. Jacobs" (p. 11).

AS HISTÓRIAS-EM-QUADRINHOS

O homem tem marcada tendência para contar, ouvir, ver ou ler histórias. É uma constante universal no tempo e no espaço: em todas as épocas temos narrativas, em todos os lugares habitados há histórias. Além disto, tudo serve para contar histórias: a língua escrita ou falada, o teatro, a coreografia, o cinema, os monumentos, a música, o bailado, a mímica... e as histórias-em-quadrinhos. As diversas artes estão aí, há séculos, narrando fatos e feitos. Como no cinema, os outros sistemas de imagens em série ou em seqüência se fixaram também na narrativa. Embora com potencialidade para ser aplicada em numerosos setores, as imagens e especialmente os desenhos se puseram a narrar. Assim, esta sua manifestação principal foi a que lhe deu o nome e quase lhe define a essência: história-em-quadrinhos é uma história em imagens.

Sem a pretensão de traçar as origens dos quadrinhos (a gênese está fora das nossas cogitações e alcance), apresentamos algumas razões que poderiam ser discutidas em outras áreas próprias, nas quais, como tema, estas justificativas genéticas pudessem ser melhor desenvolvidas. Histórias-em-quadrinhos poderiam ser vistas das seguintes perspectivas:

1. *Literárias*: as H Q como um fenômeno paralelo aos estudos tradicionais e/ou por eles marginalizados, ou ainda como continuação do folhetim e do cordel.
2. *Históricas*: a linguagem gráfica sempre acompanhou o homem, desde quando deixou impressas, pela primeira vez, as suas mãos nas paredes das grutas até os baixos-relevos das colunas de Trajano, as tapeçarias, os vitrais das catedrais góticas, os afrescos da Capela Sistina, os retábulos, as iluminuras dos livros, as ilustrações dos livros e jornais do século XIX, a fotografia, o cinema, a televisão.

3. *Psicológicas*: a leitura dos quadrinhos como higiene mental; como distração; o menor dispêndio de energia; a facilidade e, portanto, o menor custo de aprendizagem.
4. *Sociológicas*: o consumo em larga escala como material de lazer ou mesmo de cultura de massas; o problema de reprodução e a democratização da arte; a influência sobre a sociedade e a *orientação* ideológica que exerce ou que pode exercer.
5. *Didáticas*: a adequação das histórias-em-quadrinhos ao mundo lúdico da criança; o enriquecimento da realidade e o trato com objetos *concretos* proporcionado pelas imagens; a substituição de material didático muito caro.
6. *Estético-psicológicas*: a obra curta destinada a produzir mais eficazmente a emoção, intensa e passageira.
7. *De valores*: a arte do efêmero, de produção em larga escala para o consumo não de uma elite, mas das massas.
8. *Publicitárias*: a necessidade de persuadir, de criar imagem do produto por meio de instrumentos eficazes. Às crianças, os melhores receptores das mensagens visuais e que, no fundo, dão a decisão de compra, são dirigidas muitas campanhas publicitárias em quadrinhos: as historinhas da CICA, as da Toddy; "A História do Aço", da Cia. Siderúrgica Nacional; "O Imposto de Renda", da Receita Federal; etc.

Essa nova forma de comunicação de massa firmou-se há mais de 70 anos. Passou por vicissitudes diversas: desinteresse, perseguição, censura e, hoje, louvores e um lugar entre os estudos semiológicos, de informação e de comunicação. Em todo este trajeto parece que nunca foi oficialmente batizada; devido à pressa da produção e da difusão, recebeu nomes ditados por aspectos e circunstâncias diferentes nas diversas partes onde se estabeleceu. Temos então:

nos Estados Unidos: *comics, funnies*, porque as primeiras historinhas procuravam ser apenas engraçadas, cômicas. Eram publicadas diariamente em *tiras* nos jornais, por isso eram chamadas de *comic strips*; em seguida apareceram as publicações em livros, os *comic books*.

na França: *bandes-dessinées*. Eram *tiras, bandes,* publicadas diariamente nos jornais, como nos Estados Unidos.

na Itália: *fumetti*. Os balõezinhos ou fumacinhas que indicam a fala das personagens batizaram as histórias-em-quadrinhos italianas. Distinguem-se também as suas duas formas de publicação: *stríccia giornaliera* é a tira; *tavola domenicale*, a página do domingo.
na Espanha: *tebeo*, nome de uma revista infantil, o TBO.
na América Espanhola: *historieta*.
em Portugal: *história aos quadradinhos*.
no Brasil: *história-em-quadrinhos*. Vigoraram também o de *historinhas*, com muito de depreciativo, e o de *gibi* para as revistas de quadrinhos. (Este último nome veio da revista mensal "Gibi", editada pela Globo, do Rio, nos anos 40 e relançada pela Rio Gráfica e Editora S. A., em outubro de 1974).

Tudo, no entanto, se refere a uma e mesma coisa: uma forma narrativa por meio de imagens fixas. Nesse sentido, os nomes dados no Brasil e em Portugal seriam os mais adequados.

ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DAS HISTÓRIAS-EM-QUADRINHOS

A história-em-quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos:

— a imagem, obtida pelo desenho;
— a linguagem escrita.

A diferença entre os dois signos leva a expor alguns conceitos sobre a natureza e a classificação dos signos e a dividir o presente trabalho em partes: primeiro, *a imagem como elemento figurativo;* e depois, *o texto como elemento lingüístico integrado no sistema narrativo.*

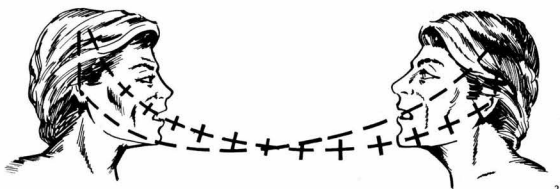
O homem entende as coisas do mundo que o cerca e se comunica por meio de sinais: se vir a fumaça, pensará logo em fogo. A fumaça é sinal de fogo; o céu *carregado* é sinal de chuva; a luz vermelha do semáforo faz os carros pararem; as pessoas obedecem a uma ordem falada ou escrita. Temos assim uma variedade muito grande de *sinais* que podem ser classificados segundo diversos aspectos. A classificação mais intuitiva é distingui-los em sinais *naturais* (porque são encontrados na própria natureza; relacionam-se os fatos físicos a outros fatos físicos por uma associação geralmente natural: nuvem/chuva; fumaça/fogo); e *artificiais* (feitos pelo homem, como os algarismos, as letras, etc.). Esta distinção permite reservar o termo *signo* para os sinais artificiais, elaborados pelo homem sobretudo para serem instrumentos de comunicação social. Os sinais naturais não implicam esta função.

A associação estabelecida no processo da significação é de natureza psíquica, semelhante, com as devidas adaptações, a um tipo muito especial de signos, o lingüístico, que "une não uma coisa e uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica. Esta não é o som material, coisa puramente física, mas impressão (*empreinte*) psíquica desse som, a representação que dele nos dá o testemunho de nossos sentidos; tal *imagem* é *sensorial* e, se chegamos a chamá-la *material,* é somente neste sentido, e por opo-

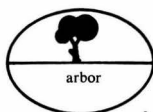
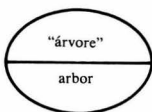
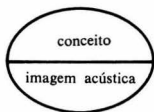
sição ao outro termo da associação o *conceito*, geralmente mais abstrato". [1]

Aproveitando o modelo comunicatório, bastante simples, proposto por Saussure para explicar o signo lingüístico, a comunicação humana implica:

— um locutor (ou sujeito falante);
— um ouvinte;
— algo que o locutor quer comunicar ao ouvinte;
— signos lingüísticos por meio dos quais ele o comunica.

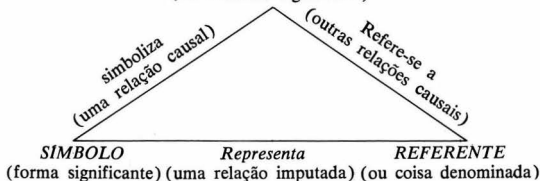
2

O conceito de árvore [2] evoca por associação a imagem acústica da palavra (/árvore/), aciona o aparelho fonador; os sons, transportados no ar sob a forma de ondas sonoras, vêm atingir o ouvido do ouvinte e provocam em seu espírito a imagem acústica (árvore), que evoca, por associação, o conceito de árvore.

ÁRVORE	"arbor"	árvore	/árvore/
a coisa, substância do significado	conceito da coisa *SIGNIFICADO* (So)	imagem acústica da forma fônica	sons, substância física

"O signo lingüístico é, pois, uma entidade psíquica de duas faces, que pode ser representada pela figura:

[3]

"Chamamos signo a combinação do conceito e da imagem acústica; mas, no uso corrente, esse termo designa geralmente a imagem acústica apenas, por exemplo, uma palavra (arbor, etc.). Esquece-se que se chamamos a arbor *signo*, é somente porque exprime o conceito *árvore*, de tal maneira que a idéia da parte sensorial implica a do total. A ambigüidade desapareceria se designássemos as três noções aqui presentes por nomes que se relacionem entre si ao mesmo tempo que se opõem. Propomo-nos a conservar o termo *signo* para designar o total, e a substituir *conceito* e *imagem acústica* respectivamente por *significado* e *significante*." [3]

Esta nomenclatura proposta por Saussure foi assumida pela semiologia e aplicada aos signos em geral.

Este esquema, porém, nem sempre tem sido aceito sob tal forma. Muitos são os que o criticam pelo fato de excluir a *coisa* significada. Um de seus interessantes substitutos é o *triângulo* de Ogden e Richards, [4] depois retomado por Ullmann:

É uma esquematização do que já fora proposto por Peirce: "Um signo, ou *representamen*, é algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma *coisa* para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais bem desenvolvido. Ao signo, assim criado, denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto." [5]

Greimas rejeita a posição dos semânticos *realistas*, que introduzem a noção de *referente* no signo saussureano, porque o universo semântico lingüístico, sendo fechado, repele a concepção lingüístico-semântica que define a significação como relação signo/ coisa: "Pois referir-se às *coisas* para a explicação dos *signos* nada mais é do que tentar uma transposição, impraticável, das significações contidas nas línguas naturais em *ensembles signifiants* não lingüísticos (conjunto significante = significado + significante): uma tentativa utópica, como se vê".[6]

Além da divisão dos signos em *naturais* e *artificiais*, proposta de início, outros aspectos ou traços diferenciais podem ser levados em conta na classificação dos signos:

— a forma externa: *contínuos/descontínuos* (na Teoria da Informação, os descontínuos são chamados de *discretos*, *digitais*, porque formados de unidades autônomas, enumeráveis, contáveis);
— a relação interna entre significante e significado: *arbitrários/não-arbitrários*;
— a relação externa do signo com o objeto: *similares/não-similares* (na Teoria da Informação, *os similares* são chamados de *analógicos*);
— a função do signo em relação com o objeto representado: *substitutos/contíguos* (metonímicos).

Estas dicotomias taxionômicas levaram Eliseo Verón a mostrar a deficiência de classificar os signos sob um só aspecto, por isso ele sugeriu quatro eixos binários que levariam a uma descrição tipológica dos signos.

Para as finalidades deste trabalho, parece suficiente o quadro abaixo, em que se retoma o primeiro critério binário de classificação:

Sinais: 1. Naturais .... *índice*
2. Artificiais:
2.1. figurativos, miméticos . . *ícone*
2.2. convencionais[7] ...... *símbolo*

O processo binário desta classificação levou, como resultado final, à conhecida divisão *triádica* de Peirce.

Os *índices* estão baseados nas relações naturais, causais, entre os fenômenos e os seres, como a relação nuvem/chuva; os signos artificiais são fabricações humanas; os *ícones* são imitativos e ser-

vem para *re-presentar*, reproduzir o real (desenho, pintura, escultura, gravações sonoras, etc.); os *símbolos* têm uma relação convencional com o real, resultam de um acordo entre os que os empregam. Um sinal rodoviário, ainda que seja formado com um signo icônico, é simbólico: segundo uma convenção, o exemplo abaixo significa que o tráfego é proibido para caminhões.

4

Este processo de se tomar um signo, primariamente icônico, e transformá-lo em simbólico é comum nas histórias-em-quadrinhos. (v.p. 122). E o inverso também se dá. É o que acontece com as letras, com os balões, com as legendas, com as onomatopéias. Encontra-se então um intercâmbio de funções: uma *função simbólica* dos ícones e uma *função icônica, figurativa*, dos símbolos.

Considerando o repertório como um conjunto de seres e sinais, as relações dos sinais com os objetos que eles substituem, propostas no quadro acima, podem ser explicadas pela notação algébrica e figurativa da Teoria dos Conjuntos:

símbolo = $\emptyset$ ou ○○, *exclusão* (repertórios que se excluem, não têm elementos comuns);

índice = $\cup$ ou ∞ *reunião* (repertórios que se unem; os elementos são contíguos);

ícone = $\cap$ ou ⦶ *interseção* (repertórios que se intersecionam, que têm elementos comuns). [8]

Os dois sistemas, que juntos formam as histórias-em-quadrinhos, são opostos quanto à natureza dos signos utilizados.

O *código escrito* é um sistema de signos discretos ou digitais, isto é, composto de unidades autônomas e contáveis (nos dedos), que se manifestam separadamente nos diversos níveis de signifi-

cação. Será chamado freqüentemente, por comodidade, de *elemento verbal,* ou de *verbal,* simplesmente.

As palavras (aqui tomadas como unidades mínimas da linguagem) compreendem dois grupos:

1. Um de inventário aberto:
   a. as palavras que representam os seres reais, existentes no mundo que nos envolve, os seres fictícios, produtos de nossa imaginação (os substantivos concretos) e os conceitos abstratos (substantivos abstratos);
   b. as que representam qualidades ou atributos dos seres ou dos conceitos (os adjuntos em geral).
2. Um de inventário limitado:
   as palavras que estabelecem relações lógicas entre os próprios signos lingüísticos (preposição e conjunção).

A relação signo lingüístico/objeto é sempre indireta, pois não conserva nenhuma semelhança com o objeto representado (nem mesmo as onomatopéias). A sua forma física (sonora ou gráfica) é sempre convencional, geralmente imotivada.

A *imagem* desenhada dos quadrinhos, pelo contrário, é um signo analógico e contínuo. É analógico porque tem íntima relação de semelhança com o objeto representado, dando impressão de uma quase realidade; a sua forma física tem relação direta com o objeto, é motivada. A leitura em busca do significado não é unidirecional, em linha, como na escrita, ou em momentos sucessivos, como na fala, é contínua; a sua significação vem do todo, é próxima do modo de ver e entender as coisas reais, e forma, portanto, um inventário aberto, como o dos signos lingüísticos, com exceção dos abstratos. Será chamado, freqüentemente, de *visual.*

Aqui é fácil compreender a função de complementaridade dos dois sistemas envolvidos nas H Q. O eleñento lingüístico tem um amplo poder de representação no vasto campo dos conceitos universais, mas o elemento icônico só traz diante de nós o simulacro dos objetos físicos e, no máximo, sugestões de movimento e de sucessão. A imagem, no entanto, está revestida da imensa riqueza da representação do real com características individuais.

Embora tanto o verbal como o visual se utilizem, nas histórias-em-quadrinhos, da visão como canal de recepção da mensagem quadrinizada e devessem ser distinguidos como visual lin-

güístico e visual icônico, esta nomenclatura é mais simples e a oposição dos dois termos é suficiente e tem razão de ser, porque a visão, entrando em contato com a imagem, se põe também em contato quase imediato com a realidade, o referente, ao passo que a escrita só o faz de modo indireto.

Hoje em dia acentua-se a importância do visual em detrimento do verbal, mas os fatos não se dão exatamente assim. Ainda que haja um crescimento sempre maior dos meios de comunicação visual, os dois sistemas de mensagens se auxiliam e se completam. A impossibilidade de excluir o sistema lingüístico levou Barthes a dizer:

"/. . ./ parece cada vez mais difícil conceber um sistema de imagens ou de objetos cujos *significados* possam existir fora da linguagem: perceber o que uma substância significa é recorrer fatalmente ao *découpage* da língua: não há outro sentido a não ser o nomeado, e o mundo dos significados é apenas o da linguagem." [9]

Por outro lado, ainda que apareçam as histórias *mudas*, onde só o elemento visual assume todas as funções de representar, significar, informar e, sobretudo, narrar, o visual não é exclusivo nas mensagens essencialmente visuais, porque a organização semântica das línguas naturais consegue, com maior ou menor aproximação, reproduzir as configurações e segmentos visuais. Há uma interação entre os dois códigos: uma função da língua (entre outras) é a de dar nome às unidades em que a realidade foi segmentada pela visão e de separar essas unidades; a visão por sua vez, influi na configuração semântica da língua.

"Não é apenas do exterior que a mensagem visual é parcialmente investida pela língua, mas também do interior e na sua própria visualidade, que só é inteligível porque suas estruturas são parcialmente não-visuais." [10]

"Além disso, nada se poderia dizer do visual, se não existisse a língua que nos permite falar dele." [11]

"Estudar a imagem não consiste forçosamente em procurar o sistema da imagem, o sistema único e total que, sozinho, englobaria o conjunto das significações reconhecíveis nas imagens (e que, além disso, jamais poderia aparecer, a não ser nas imagens). Nem tudo é icônico no ícone, e existe o icônico fora dele." [12]

De fato, encontramos, mesmo nas imagens das criações publicitárias, as configurações da retórica clássica. Além disto, um

código, mesmo visual, não é somente visível, porque consiste sempre em uma rede de relações lógicas.

Por outro lado, quase que lutando contra o domínio sempre crescente do visual, os lingüistas afastam de sua área de trabalho todo o sistema não-verbal. A imagem para eles e para muitos é uma reprodução, um visível com função vicária do objeto real, e não a consideram como código. A propósito, outra observação: "Corre-se então o risco de uma tríplice reação em cadeia:

1. Confundir língua e código, enquanto que a língua é apenas um dos códigos existentes; privilegiado pela importância considerável de sua função social, mas não necessariamente privilegiado numa tipologia dos códigos.
2. Da ausência de língua, concluir pela ausência de código.
3. Por um movimento inverso, reduzir todos os códigos ao código da língua." [13]

Por um expediente metodológico, os dois códigos serão estudados separadamente, tendo sempre em mente a função de complementaridade que os une.

1. A imagem

A imagem é entendida como representação imitativo-figurativa, como *cópia* [14] de alguma coisa. A possibilidade de formar um código e de construir mensagens lhe dá o estatuto de signo, e assim é conhecida com outros nomes:

1. *Ícone*: "Um ícone é um signo que se refere ao objeto que denota simplesmente por força de caracteres próprios e que ele possuiria, da mesma forma, existisse ou não existisse efetivamente um objeto daquele tipo. /.../ será um ícone de algo, na medida em que é semelhante a esse algo e usado como signo dele". [15]
2. *Signo analógico*: pela similaridade da sua forma com a forma da realidade, e também para contrapor ao símbolo arbitrário e ao signo discreto.
3. *Signo icônico*: pelo mesmo motivo e também pela oposição a signo lingüístico, a símbolo, etc.
4. *Signo iconográfico*: por conservar a natureza de ícone e por ser desenhada. [16]

A imagem dos quadrinhos é o desenho manual. A elaboração manual revela a intencionalidade do desenhista na emissão do ato sêmico e transforma o desenho em mensagem icônica, carregando em si, além das idéias, a arte, o estilo do emissor. Em contraposição com a fotografia, cujo estatuto primeiro é o de ser documento, registro, a imagem desenhada visa ao público consumidor das H Q, a comunicação com mensagens codificadas. De fato, "a natureza codificada do desenho se manifesta em três níveis: primeiramente, reproduzir um objeto ou uma cena com o desenho leva obrigatoriamente a um conjunto de transposições regulamentadas; não existe uma essência da cópia pictorial e os códigos de transposição são históricos (notadamente no que concerne à perspectiva); depois, o processo do desenho (a codificação) conduz, de imediato e inevitavelmente, a uma seleção entre o *significante* e o *insignificante*. O desenho não reproduz *tudo*; muito freqüentemente reproduz pouquíssimas coisas, sem deixar, no entanto, de ser uma mensagem forte /. . ./. Ao passo que a fotografia, ainda podendo escolher o seu assunto, o seu enquadramento e seu ângulo, não pode alcançar o *interior* do objeto (salvo por trucagem); ou, em outras palavras, a denotação do desenho é menos pura que a denotação fotográfica, pois nunca existiu um desenho sem estilo; finalmente, como todos os códigos, o desenho exige uma aprendizagem /. . ./. Certamente, a fotografia implica num certo arranjo da cena, mas esta passagem não é uma transformação (como seria a codificação), há aqui perda de equivalência (própria dos verdadeiros sistemas de signos) e posições de uma quase-identidade. O signo desta mensagem não é codificado, tratando-se então do paradoxo de mensagem sem código. Na fotografia, de fato — ao menos no nível da mensagem literal —, a relação dos significados e dos significantes não é de *transformação* mas de *registro,* e a ausência de código reforça evidentemente o mito do *natural fotográfico*". [17] Se o desenho já institui a imagem como signo, o primeiro problema que se põe é o da significação, que é onipresente e multiforme.

"O homem dispõe desde sua origem de uma integralidade significante, com a qual se acha em sérias dificuldades quando lhe deve atribuir um único significado, diante dos significados que ela pode assumir". [18]

Como alguns traços e pontos passam a representar um objeto? Quais os níveis de significação: o denotativo, o conotativo, o puramente figurativo-icônico, ou o simbólico?

A percepção pode ser considerada como o lugar não-semiológico onde se situa a apreensão da significação. [19]

Daí, então, a necessidade de um estudo separado da percepção, porque o conjunto significante visual se apóia especialmente, enquanto imagem, em signos icônicos. Algumas noções sobre o processo perceptivo visual de formas, espaço, distância, volume, poderão jogar alguma luz sobre o processo cognitivo através de imagens, sobre a leitura e decodificação, especialmente sobre a maneira de determinar as unidades das imagens e das H Q enquanto conjunto significante heterogêneo. [20]

A percepção visual

Percebemos o mundo através de nossos sentidos. Para cada um deles possuímos órgãos sensoriais especializados, que entram em atividade graças à ação de uma energia física chamada estímulo.

Há psicólogos que consideram que todas as coisas por nós percebidas no mundo não são mais do que uma somatória de sensações elementares produzidas pelos estímulos, isto é, o padrão de energia luminosa, por exemplo, que alcança o olho, pode ser fraccionado em inúmeros pequenos pontos de intensidades diferentes no espaço bidimensional da retina. Isto leva a concluir que uma outra fonte que produza os mesmos estímulos provocará a mesma sensação.

Algumas utilizações da técnica moderna de reprodução parecem basear-se nesta teoria ou confirmá-la:

1. Os clichês tipográficos compõem as imagens por meio de um conjunto de pontos de intensidades diferentes, chamado retícula.

5

6

2. Na TV, a vista humana recebe a série de pontos luminosos, em que a imagem do real foi fraccionada, e os recompõe, dando a sensação de vê-los num todo, que reconstrói a figura.
3. Os pintores pontilhistas usavam deste processo nos seus quadros; as tintas não eram misturadas na paleta nem as formas definidas por linhas; milhares de pontos, de cores e tonalidades diversas, cobriam a tela; no ato da percepção, uma *operação ótica* combinava os pontos, formando as imagens e modulando as tonalidades cromáticas.

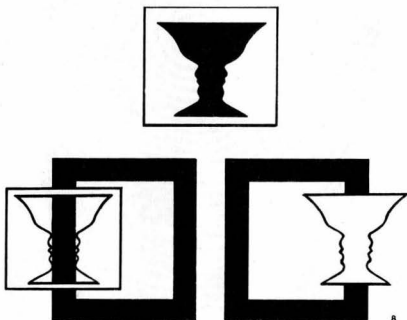
7

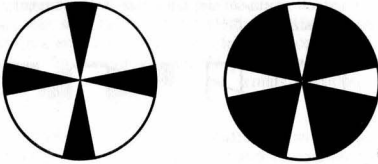
VICTOR VASARELY

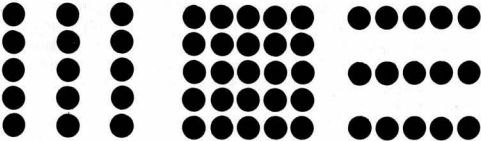
A *Gestalt* foi a primeira tentativa séria para tratar a percepção como algo mais do que um aglomerado de sensações a partir de elementos independentes.

Gestalt significa *todo, configuração, forma.* Suas afirmações básicas são as seguintes:

"Um objeto ou produto mental da percepção não é um composto de sensações." [21] "No mundo da visão não se vêem manchas minúsculas e insignificantes de luz e cor, mas *regiões totalmente configuradas*, definidas ou limitadas por seus contornos, que parecem sempre iguais, quer incidam num determinado grupo de células da retina, quer em outro. Quando transferimos o olhar mesmo ligeiramente para um lado, /.../ um grupo totalmente novo de cones é estimulado, mas a forma que vemos continua a mesma." [22] A forma percebida mantém-se constante. Qualquer contorno divide o estímulo no olho em *duas regiões*, a *figura* e o *fundo*, que não podem ser simultaneamente percebidas. A forma percebida é a figura e está interposta entre o observador e o fundo.

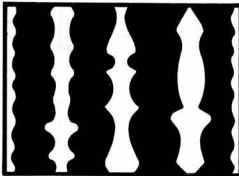
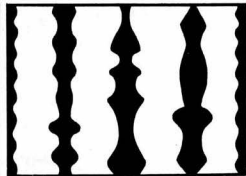
8

Destas afirmações básicas e do estudo dos estímulos que produzem as percepções ambíguas, foram propostas leis de organização que evidenciam os fatores de percepção de formas:

"*Área*: quanto menor for uma região fechada, tanto mais tende a ser vista como figura.

9

Proximidade: pontos e objetos que se encontram próximos tendem a agrupar-se em figura.

10

Contigüidade: as áreas com contornos fechados tendem mais a ser vistas como figuras do que as de contornos abertos.

11

Simetria: quanto mais simétrica for uma região fechada, tanto mais tende a ser vista como figura.

12 13

Boa continuação: o arranjo de figura e fundo que tende a ser visto é aquele que fizer menos alterações ou interrupções nas linhas retas ou suavemente curvas do

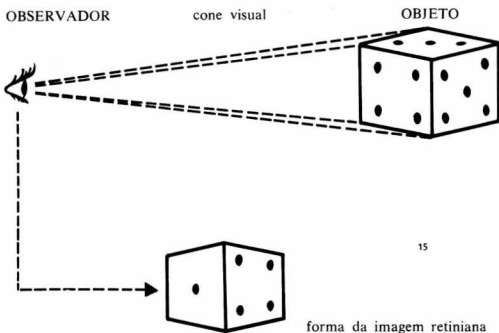
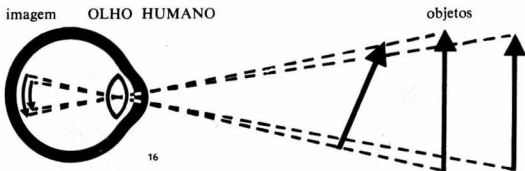
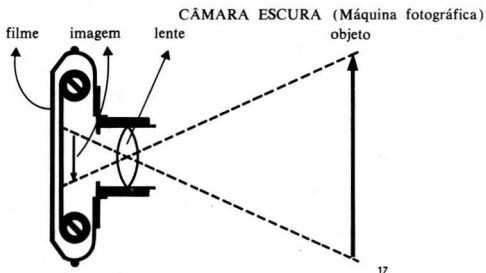
contorno (trata-se de uma das mais importantes leis de organização)." [23]

14

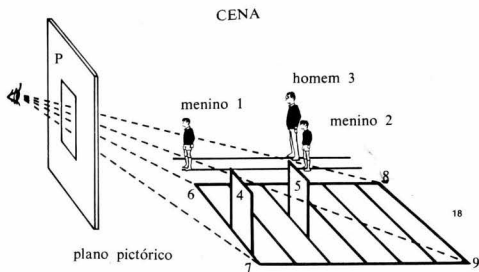
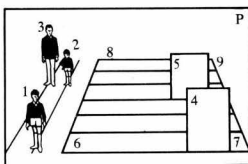
A imagem visual, portanto, difere da realidade em muitos aspectos. Examinemos estas diferenças.

A imagem visual é produto de estímulos luminosos que, partindo do objeto, atingem a retina. Nem todos os raios luminosos, porém, atingem o observador; uma só face do objeto é vista e a imagem é produto somente daqueles sinais que atingem a retina. Assim, a imagem retiniana é uma *visão parcial* do objeto.

Além disto, o processo de produção da imagem visual é semelhante ao das projeções geométricas cônicas, destinadas à representação gráfica de figuras espaciais sobre planos: os raios luminosos se endereçam todos ao olho do observador, considerado como centro ou pólo da projeção, formando um cone, o cone visual. A imagem será o produto desta projeção cônica ou perspectiva cônica. As imagens, portanto, só poderão apresentar um aspecto da forma real do objeto, isto é, a sua *forma aparente,* com as deformações e reduções provocadas pela posição e distância do observador.

15

A imagem retiniana não reproduz, é evidente, as dimensões do objeto, mas só a face aparente e em *medidas proporcionais.* A representação, em cada olho, não é tridimensional, mas *plana, bidimensional.* Em resumo, o mundo percebido não é idêntico ao mundo real; aquilo que observamos jamais encontra correspondência exata com a situação física.

A câmara escura de uma máquina fotográfica obtém imagens pelo mesmo processo: o feixe luminoso atravessa a objetiva e forma, dentro da câmara, sobre a película do filme, a imagem do objeto externo.

A *perspectiva linear,* utilizando-se dos preceitos da projeção cônica, procura representar, sobre uma superfície bidimensional, objetos distanciados do observador e a maneira como são vistos tais objetos. O desenho (e mesmo a foto e o filme) é sempre produto de uma visão monocular.

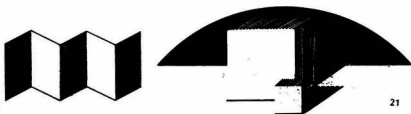
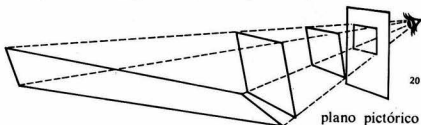
Os meios de retratar o espaço tridimensional numa tela plana foram descobertos traçando-se a cena sobre um *plano pictórico* de vidro (P) colocado entre o olho e a cena, como mostra a figura:

18

Esta outra figura mostra o resultado, a imagem, desenhada no plano (P):

19

A pessoa que observa o desenho receberá uma série de informações chamadas pistas monoculares de profundidade:

1. *Perspectiva linear e dimensional*: embora as linhas 7-9 e 6-8 sejam paralelas, os respectivos traços convergem no plano pictórico; o retângulo que representa o chão, torna-se um trapezóide.
2. *Dimensões relativas*: os dois retângulos verticais têm as mesmas dimensões (4,5), mas produzem traços menores quando estão a distâncias maiores. O mesmo se dá com os dois meninos (1,2).
3. *Medidas familiares*: o menino (1) e o homem (3), de tamanhos diferentes, são representados com tamanhos idênticos; o conhecimento prévio das medidas reais, verdadeiras, produzirá uma percepção correta das imagens e mostrará que o homem está mais distante que o menino.

4. *Interposição*: o retângulo 4 interrompe o contorno do retângulo 5; embora não indique a distância, indica qual está na frente.
5. *Grau da densidade da contextura*: as horizontais paralelas ao quadro, embora eqüidistantes, são representadas a distâncias cada vez menores. Indicam as distâncias e os tamanhos dos componentes da cena.

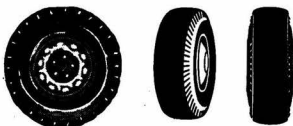
6. *Distribuição de sombras e iluminação.*

As pistas contudo não deixam de ser ambíguas, porque, sendo representação bidimensional de um arranjo tridimensional, pode acontecer que diversos arranjos produzam uma mesma imagem. No exemplo, as três figuras geométricas terão a mesma imagem no plano pictórico e, portanto, na retina.

Como os processos são semelhantes, os resultados também: a imagem retiniana e a imagem gráfica conservam um parentesco muito próximo. Este parentesco, derivado do caráter projetivo da representação do objeto, transforma a imagem gráfica em mensagem. Realmente, cabe à mensagem comunicar ao receptor os produtos mentais (idéias, sentimentos, volições) do emissor; a mensagem visual mostra ao receptor como o emissor está percebendo os objetos. Logo, a imagem desenhada enquanto signo é uma dupla representação: direta, da imagem visual; indireta, do objeto visto pelo emissor; e terá as mesmas diferenças apontadas acima. Será:

a. de tamanho diferente;
b. bidimensional;

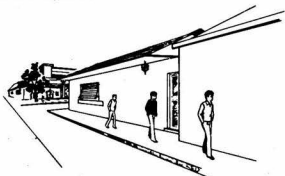
c. visão parcial (só representa a parte visível);
d. distorcida (tem a forma aparente do objeto).

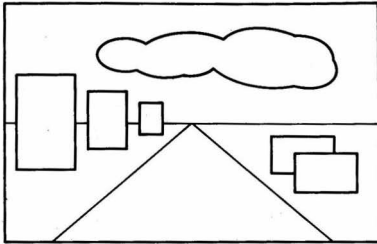
A semelhança icônica com a realidade, ou o *sentido de realidade,* que uma imagem transmite é, portanto, limitada (mesmo no caso da fotografia ou do cinema). Assim, uma caixa ou um dado, como na figura da página 38, parece ter os ângulos retos, superfície homogeneamente clara, com a mesma iluminação em cada uma das faces. Observando-se atentamente, percebe-se que nada disto acontece, nem na imagem gráfica, nem na imagem retiniana. No fim das contas, os planos delimitados pelas linhas não são perpendiculares, nem são todos igualmente quadrados, e a quantidade de luz é diversa em cada plano.

Mas, e isso é importante, sempre continuamos a *ver* o dado inteiro, com sua forma cúbica, mesmo que, com a mudança de posição do objeto ou do observador, a forma da imagem recebida seja outra. As mudanças das formas das imagens sensíveis não alteram a constância da sensação do objeto percebido:

Ex.: O desenho abaixo é sempre visto como *roda de um automóvel*:

22

Também há constância na percepção dos tamanhos:

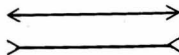
Ex.: Uma pessoa que se aproxima, forma imagens de tamanhos diversos na retina:

23

Do mesmo modo, o conjunto bidimensional de linhas diversas não é de fato uma *paisagem* como a percebemos, nem o ângulo formado pelas duas linhas convergentes é uma *estrada.*

24

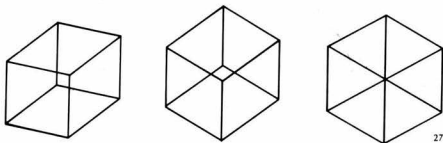
Esta passagem da percepção da imagem física (retiniana ou gráfica) para a percepção do objeto é que ainda não está clara, nem recebeu uma explicação satisfatória. Mesmo que um acontecimento seja capaz de afetar os nossos órgãos sensoriais, não há garantia de que o observemos. Uma imagem pode ser ambígua: A figura abaixo tanto reproduz a imagem de uma moça como a de uma velha.

25

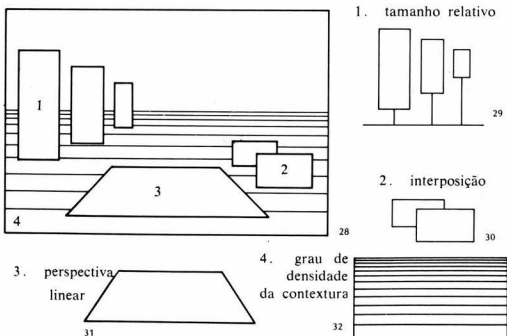
Uma figura pode estar camuflada e a tomamos pelo fundo. É difícil perceber o que está escrito nesta imagem.

26

Podemos perceber duas coisas diferentes quando na realidade é uma só. As duas retas têm a mesma medida.

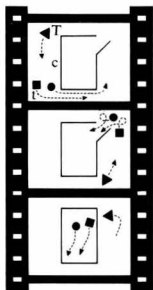
Estas ambigüidades, que derivam exatamente da percepção da forma aparente dos objetos, poderiam ser explicadas por este outro princípio da *Gestalt*:

"*Princípio do mínimo*: os nossos sistemas nervosos organizam o mundo percebido de maneira que melhor mantiver as mudanças e diferenças num mínimo." [24]

As três imagens são planas e desenhos rigorosos de um cubo, o que é facilmente percebido na primeira e na segunda imagem, mas não na terceira.

"À medida que o número de ângulos, o número de linhas contínuas e a quantidade média de ângulos diferentes aumentam em uma imagem, a tendência para ver um arranjo plano diminui e a tridimensionalidade aparente da forma aumenta." [25]

A percepção de distância, forma real, volume etc., por meio das pistas monoculares de informação, é explicada pela aplicação deste princípio:

A percepção, que nos leva a ver as formas, traz também indicações de espaço, e não só: percebemos também os movimentos e até os sentimentos das pessoas, e comportamentos de ordem social.

A percepção dos comportamentos, individuais e sociais, levou à criação da biotipologia e da frenologia, que pretendem determinar o caráter das pessoas e as tendências das raças pelas formas do crânio e do corpo.

A imagem imóvel pode sugerir, pelas suas formas, o movimento. O movimento, por sua vez, leva a perceber formas que não são vistas enquanto permanecem imóveis. A troca sucessiva de imagens fixas produz a ilusão do movimento. Nisto se baseou o cinema: no filme, a substituição dos fotogramas fixos é feita à razão de 1/16 de segundo, que é o tempo suficiente de permanência da imagem na retina depois de cessado o estímulo. A colocação de duas ou mais imagens fixas uma ao lado da outra também pode sugerir o movimento. É o que se nota no exemplo abaixo. A "tradução" lingüística destas 3 imagens revela que houve uma percepção de movimento que pôde dar origem à montagem de uma pequena história:

33

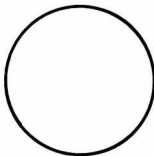
A imagem gráfica, embora fixa, traz implicitamente informações idênticas aos elementos supra-segmentais lingüísticos, como a entoação, que são também significativos. Deixaremos para estudar isto com mais detalhes no processo da decodificação da imagem de expressões faciais e corporais (v. p. 100 e ss.), e de seqüências narrativas (v. p. 148 e ss.).

A conclusão que se pode tirar destas observações iniciais sobre a percepção visual é que, ao receber um estímulo vindo diretamente de um objeto ou de uma imagem gráfica, podemos perceber o objeto real e receber outras informações acessórias, se houver capacidade de organizar as sensações recebidas e de as relacionar com os dados que envolvem ou antecedem a comunicação visual; estes dados formam o que chamamos de *contexto.*

Os contextos

O receptor da mensagem icônica, o *leitor,* recebe a mensagem na medida em que percebe a representação dada e consegue fazer diversos relacionamentos. Este trato com os signos gráficos em busca do significado dependerá de diversos contextos:

1. *Contexto intra-icônico*: relações entre os diferentes elementos da imagem.
2. *Contexto intericônico*: relação entre as imagens associadas em série ou em sucessão (seqüência).
3. *Contexto extra-icônico*: a imagem associada a elementos de natureza diversa (tempo, idade, instrução, sociedade, cultura, ambiente em que se dá a comunicação); poderia este contexto ser particularizado em:
   — *contexto situacional*, que congrega o conjunto de elementos comuns ao emissor e ao receptor no ato da comunicação;
   — *contexto global*, mais amplo, em que são colocadas todas as implicações culturais e espaço-temporais (impossíveis de delimitar, dada a imensa diversidade entre as pessoas). [26]

O contexto *intra-icônico* leva a relacionar os diversos elementos figurativos ou não de uma mesma figura. É o que acontece com os diversos elementos abaixo:

Assim isolados não ultrapassam a representação de formas geométricas. Organizados, poderão formar um rosto:

35

O círculo passa a representar a cabeça (não só por causa da forma, mas por causa do relacionamento com os outros sinais); os traços, as duas sobrancelhas e a boca; os pontos, os dois olhos.

Um elemento faz o outro significar e recebe do outro o seu significado; ou melhor dizendo, o conjunto é que é significante. Esta implicação significativa é tão forte que a mudança de um deles tem como conseqüência a alteração do significado do conjunto:

36

Aqui também poder-se-ia construir uma escala de graus de significância da imagem, ou dos elementos. Lembrando, porém, Mitry: "A imagem de um objeto identifica-se com ele na medida em que ela o supõe existente. Logo, ela significa aquilo que o objeto poderia significar/. . ./. Mas por sua natureza de imagem ela *nada significa*. Ela *mostra*, eis tudo!" [27]

Assim, a imagem como elemento de um código, de um sistema de signos ficaria somente na representação de seres. Teria ela possibilidades de representar conceitos abstratos, ações, circunstâncias, causa, efeito etc.?

Algumas delas, com certeza. Outras dependem do relacionamento *intericônico*:

37

Posso perceber que a figura está *olhando*, e para a *direita*, pelas pistas informativas (funções indiciais de Barthes), como a posição da luneta (na altura dos olhos, voltada para a direita). Esta imagem numa historinha (no ato de comunicação) daria: *o marinheiro* (pistas: homem, gávea, mastro de navio, bandeira, quepe, emblema, divisas) *está procurando* alguma coisa, o inimigo.

As historinhas de Mônica e sua turma são entendidas pelo contexto cultural *extra-icônico* (v. p. 101), todos eles são conhecidos, bem como suas qualidades e defeitos, porque agem como as pessoas do nosso ambiente. Mais dificilmente são entendidas outras histórias de autores estrangeiros, principalmente as que refletem muito a sua própria cultura, diversa da nossa. Nestas historinhas funciona ainda o contexto *extra-icônico situacional*, formado pelas características que são apresentadas passo a passo em cada historinha e vão definindo e distinguindo as suas personagens e o seu *mundo* específico. As reações e atitudes da Mônica, dominadora, violenta e voluntariosa; o medo que o Cascão tem de água; a gulodice da Magali; as piadas sobre estes comportamentos, tudo isto só será entendido dentro do contexto que a própria história foi criando em cada ação.

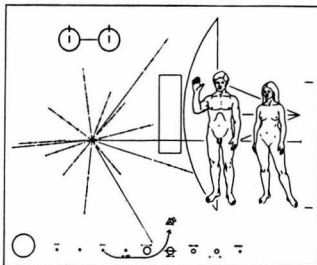
Os diversos tipos de leitores farão diversos relacionamentos entre o que vêem e suas experiências passadas. A figura suscita no leitor uma comparação com o seu código, acervo de imagens sensoriais. A adequação com algumas delas é que leva à representação de um determinado objeto e posteriormente a um significado. As imagens sensoriais do nosso repertório podem ser originadas de entes reais, ou de outras imagens de objetos reais, ou de representações fictícias. A adequação se faz com qualquer um desses tipos de imagens. Como ambas as experiências são difi-

cilmente medidas, talvez daí decorra a razão da enorme simplicidade dos desenhos dos Q: as imagens são representações daquelas coisas mais corriqueiras de nossa experiência quotidiana que, forçosamente, ou sem margem alguma de engano, estão na faixa comum a um repertório universal.

Deve-se acrescentar a essa necessidade de contextos na decodificação de imagens o fato de que nem tudo o que está desenhado é visto. A capacidade de ver é dada pelo maior ou menor desenvolvimento das atividades organizacionais do aprendizado de cada um. Aqui cabem os jocosos comentários de Ziraldo:

"A nave Pioneer-10 foi lançada de Cabo Kennedy em fins de fevereiro por meio de um foguete Atlas. Ela seguirá em direção a Júpiter e passará acerca de cento e quarenta mil quilômetros desse planeta, perdendo-se em seguida no espaço interestelar. Os cientistas que a construíram fizeram desenhar numa placa a silhueta de dois seres humanos — um homem e uma mulher — 'separados um do outro para não serem confundidos com um só ser'. O desenho é uma linha simples, as duas figuras estão desenhadas sobre a nave na mesma proporção de seu tamanho e o homem tem o braço direito levantado 'no que parece um gesto de boa vontade', conforme informou um dos cientistas da equipe da Pioneer.

Nos Estados Unidos, a ponta do dedo indicador colada à ponta do polegar cria um gesto de significado otimista, uma informação de que está tudo indo bem. No Brasil — que em linha reta fica a menos de três mil quilômetros dos Estados Unidos e cujos seres têm o mesmo tipo de inteligência — este mesmo gesto tem um significado profundamente obsceno/. . . /."

38

"Por exemplo: na placa, essa que a Pioneer-10 levou para o espaço, tem um símbolo gráfico que se pretende seja uma estrela irradiada, um símbolo que signifique nosso Sol (existe no espaço um número incontável — sem retórica — de sóis maiores do que o nosso). Pois muito bem: há alguns meses atrás li um artigo no anuário de artes gráficas inglês *Pen-rose*, sobre um estudo de decodificação de símbolos feito entre populações não acostumadas ao bombardeio dos meios tradicionais de comunicação. Fizeram o teste nas aldeias de Uganda, África, com mais de trezentos habitantes da região. Aí, na ilustração, estão alguns resultados. O que parece surpreendente — mas não é — é que este solzinho aí de baixo, tão clássico, não foi reconhecido como o Sol por nem um dos entrevistados. Nem um em trezentos. E olha que nós só temos um Sol que, como se sabe, não nasce igual para todos." [28]

64% named this a house, in English or the equivalent vernacular word. This type of building, similar to the local school, would be quite familiar.

60% named this a tree. None called it a person.

27% called this a person.

80% called this a person.

100% named this a house. A very simple drawing, yet including all essential information.

NINGUÉM CHAMOU ISTO DE SOL, TALVEZ POR CAUSA DO SEU SIMBOLISMO CONVENCIONAL.

None called this a sun – probably because it employs conventional symbolism.

39

A leitura das imagens

Os pontos, linhas e massas não seriam outra coisa que rabiscos e borrões, o que de fato se dá, pois de princípio são indiferentes e nada indicam. Donde viria sua capacidade de representar? O conjunto de elementos internos (ponto, linhas, figuras) e externos (referente, objetos, o meio social, a cultura) forma o contexto. A possibilidade de relacionar estes elementos está na capacidade perceptiva e lógica de cada um. Daí a necessidade de um aprendizado para a *leitura da imagem*, um *savoir*, [29] para entender a figura, ou para ligá-la a algum referente ou objeto conhecido. Este *savoir* tem, na sua aquisição, vários níveis de dificuldade, exige um aprendizado maior ou menor.

Esquematizando para simplificar, poderíamos dizer que na leitura da fotografia o aprendizado deve ser mínimo, por causa da identificação quase que imediata entre signo e referente e do sentido de *documento autêntico* produzido pela captação mecânica da imagem; ela se apresenta com um completo ar de pureza, não contaminado por nenhuma intenção humana.

"Por um lado, a fotografia pode escolher seu assunto, seu enquadramento e seu ângulo, mas, por outro, não pode interferir no interior de um objeto (salvo trucagem); isto é, a denotação do desenho é menos pura que a denotação fotográfica, pois jamais houve desenho sem estilo.

Na fotografia, com efeito — pelo menos ao nível da mensagem literal — a relação entre significados e significantes não é de *transformações*, mas de *registros* e a ausência de código reforça evidentemente o mito do *natural* fotográfico: a cena *está aí*, captada mecanicamente mas não humanamente (o mecânico, no caso, é garantia de objetividade); as intervenções do homem sobre a fotografia (enquadramento, distância, luz, filtro, granulação, etc.) pertencem todos, com efeito, ao plano da conotação; tudo se passa como se houvesse, no ponto de partida (mesmo utópico), uma fotografia (frontal e nítida) sobre a qual o homem colocaria, graças a certas técnicas, os signos extraídos do código cultural."

"/. . ./ a imagem denotada torna natural a mensagem simbólica, inocenta o artifício semântico muito denso (sobretudo em publicidade) da conotação." [30]

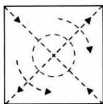
O desenho exige elaboração por parte do emissor e a preocupação de orientar a percepção do significado. Portanto é seletiva. A seletividade é orientada por dois pólos: a intenção do desenhista e as limitações do receptor. No momento em que o

desenho está sendo feito e representando alguma coisa ele ultrapassa o significado puramente denotativo e quase se liberta dele para se enriquecer de conotações diversas. Aí está a maior diferença entre desenho e fotografia. O desenho é intensamente *policiado*, dirigido. A sua capacidade de representar não vem exclusivamente da similaridade, mas de conhecimentos prévios que tem o autor ao desenhar e o leitor ao interpretar os traços.

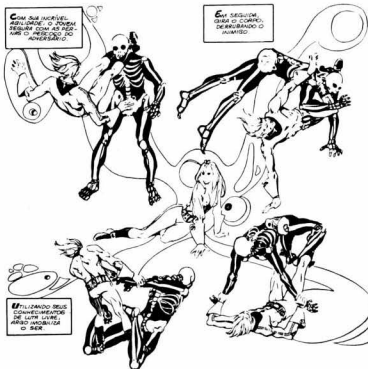
Isto implica em dizer que o desenho é um código, um sistema de signos. Este código, além da denotação e da conotação, traz consigo o estilo próprio de cada desenhista. Como sua feitura já é conotativa, a denotação é menos pura e exige maior aprendizagem.

Em comparação com o código lingüístico, porém, é bem menos dispendioso, porque a aprendizagem dos elementos discretos, não analógicos, é de maior custo; a decodificação da unidade lingüística vai da parte para o todo, enquanto a da unidade icônica vai do todo para as partes; as unidades discretas lingüísticas formam um conjunto fechado de inventário limitado, embora grande, e cada uma tem uma forma básica invariável; as formas do desenho para um mesmo conceito assumem um número infinito de variantes, o que implica em diferentes *formas de leitura.*

1. A imagem é vista no seu todo e assim ela nos transmite a sua mensagem. O olho, porém, pode passear sobre as suas diversas partes, buscando aquela dominante que é o núcleo do todo e a que congrega o maior número de semas ou mesmo o sema nuclear narrativo. A leitura pode ser global, ou seguir várias direções e sentido (circular, transversal, para a direita, para a esquerda, etc.). Este tipo de leitura, pode-se dizer, é o mesmo que normalmente se faz de um quadro. A área limitada pelas linhas de contorno é dividida em partes hierarquicamente valorizadas (ou cronologicamente influentes no roteiro da leitura): a área central, marcada pelo cruzamento das diagonais, seria mais importante que as periféricas; as de cima, mais que as de baixo; as dos cantos, menos que as demais.

40

2. A leitura do texto obedece a ordem dos balões e das legendas, o que vai limitar a liberdade de leitura da imagem, como foi visto acima. Esta ordem de leitura é também informante da ordem cronológica do ato de fala e do diálogo e, portanto, do próprio tempo narrativo (v. p. 125).
3. Os quadrinhos são lidos horizontalmente da esquerda para a direita, imitando a ordem natural da seqüência linear do sintagma lingüístico. (As H Q japonesas obedecem o mesmo critério da sua língua: a leitura é feita da direita para a esquerda.) A ordem de leitura dos quadrinhos tem implicações cronológicas na seqüência narrativa (v. p. 125).
4. Em conseqüência, a leitura das *tiras* superiores precede a das inferiores.

Observação: Há um tipo de histórias-em-quadrinhos *à moda francesa* publicada no Globo, em tiras verticais, cuja leitura é de cima para baixo.

5. A página, normalmente, obedece aos mesmos critérios. Há algumas, porém, organizadas em círculo com uma figura central, outras *em gomos;* outras amorfas ou anárquicas, sem nenhuma indicação para o início da leitura ou do tema principal (ver figura da página 86).

Ainda que não se leve em conta o tempo de leitura e de entendimento da imagem, seria difícil precisar as etapas cronológicas do deciframento da mensagem à medida que os olhos correm os espaços icônicos, mas deve haver pelo menos uma ordem *crono-lógica* para a atribuição de significados à coisa vista, ainda que as etapas sejam separadas por instantes não mensuráveis. Esta ordem poderia indicar também os *níveis em que se processa a leitura de uma imagem*:

Percepção (da mensagem *literal,* denotativa):

1. *Identificação* ou *configuração* (organização da percepção): os traços, pontos e massas são vistos e percebidos como figura.
2. *Representação* (identificação genérica): a figura percebida é identificada com um objeto conhecido, uma vez que o desenho, nos quadrinhos, sempre representa alguma coisa. Por exemplo, percebe-se que a figura é a de um homem.

Significação (da mensagem conotativa):

3. *Significação* (identificação de notas individuantes): a figura é tomada como representação de um ser real ou fictício, mas não abstrato: "Esta figura é o Super-homem".
4. *Simbolização*: o significado literal e o conotativo são transpostos para outra ordem de referentes; o contexto global funciona com maior intensidade; a figura ou fato representado passam a significar um segundo referente: o Super-homem representa o bem, a justiça; uma Lua crescente metonimicamente simboliza a noite; nos Q em preto e branco os contrastes de massas podem figurar a luz intensa e as sombras, ou também o tempo: noite ou dia.

   A cor empregada como fundo nos quadrinhos coloridos pode muitas vezes desempenhar a função de índice. O azul servindo de fundo à figura da Lua passa a representar o céu e indicar a noite. Uma vez indicada a idéia de *tempo*, o autor pode deixar de usar esta cor nos Q seguintes, porque não há necessidade de se afirmar novamente que é noite (evita redundância), mas há necessidade de equilibrar o colorido da página toda; do contrário (isto é, seguindo a lógica representativa e

significativa), a página toda ficaria azul, talvez muito monótona ou pesada, uma vez que todos os Q da seqüência estão no tempo noite (v. p. 56/figs.54,55);

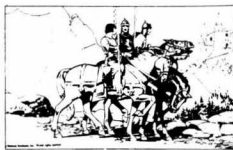
Em todos os níveis ou fases, os diversos contextos atuam com intensidades diversas. Pode-se notar mais o intracontexto no momento da figuração, o contexto cultural e global na interpretação (ver entendimentos das histórias da Mônica e da turma).

Quanto às noções que podem ser deduzidas da leitura dos Q, exatamente pelo funcionamento dos diversos contextos, uma delas merece especial destaque. É a idéia de *tempo*, tão importante na seqüência narrativ^ dos Q.

1. *O tempo enquanto seqüência de um antes e um depois*: não pode ser obtido com uma só imagem. Isto em termos absolutos. Relativamente, talvez. A representação de seres dotados de vida ou de movimento sempre fixa um momento dentre todas as posições possíveis de se realizar (v. p. 65-160). Tal imagem, embora única, pode sugerir a série dos gestos que compõem o movimento todo. Este caso se dá nas historinhas de um quadro só, ou quando, por elipse, se omitem um ou mais momentos de uma seqüência. Numa série de imagens fixas a seqüência temporal é mais facilmente percebida.

42 — Início da refeição; 43 — meio (do pernil); 44 — fim (ossos)

2. *O tempo enquanto época histórica, era*: pode ser sugerido pelos informantes secundários da própria imagem, pelos elementos indiciais nela empregados: a indumentária das figuras, a *mise-en-scène* ou outro índice qualquer.

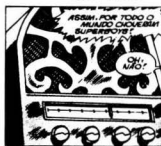
45 46 Séc. I A.C. (egípcios, romanos)

Idade Média 47

Séc. XV-VIII 48

Séc. XIX 49

Séc. XIX 50

1900-1920 51

1910-1920 52

1930-1940 53

3. *O tempo astronômico*: enquanto divisão do dia, é facilmente sugerido pelos tons e contrastes de tons, jogo de massas, ou pela utilização de uma figura que no quadro tem a função exclusiva de indicar metonimicamente a noite ou o dia. É o caso da representação do Sol ou da Lua; podem significar o amanhecer, o dia, ou a noite. Estes signos analógicos são assumidos pelo Se de um So de nível superior: conservando sua iconicidade, passam a ser *símbolos*.

4. *O tempo meteorológico* (calor, frio, chuva, neve, etc.): é traduzido diretamente por figuras específicas (a figura da neve caindo), ou indiretamente por situações das personagens (os agasalhos que usam no tempo do frio; o ventilador, no tempo do calor etc.).

56

57

5. *O tempo da narração*: como nas H Q se trata de mimese, ou representação imitativa de uma ação, a narração é direta e tem-se, não exatamente uma narrativa, mas uma *re-presentação.* O tempo passado, portanto, é reconstruído em cada quadro, torna-se presente à medida que é lido.
6. *O tempo de leitura*: na leitura linear dos quadros em seqüência, embora os tenhamos todos diante da vista, o tempo de leitura vai caminhando sem ser forçado, como no cinema, nesta linearidade. Um quadrinho passará por três modalidades de tempo:
   — futuro (enquanto não lido);
   — presente (no momento da leitura);
   — passado (depois dela).

O quadrinho elíptico, porque não se realiza, não se atualiza, nunca terá um presente; ou será futuro ou será passado (v. p. 160).

O movimento da leitura e o movimento das imagens nos Q nem sempre se combinam com facilidade, como neste caso:

58

Apresentamos as soluções dadas para cada um dos quadrinhos que focalizam momentos diversos da ação, opostos, às vezes, à orientação do movimento de leitura. As personagens obedecem a estes sentidos de direção:

Pinduca = P

Mãe = M

Q_1 P– – – – – –▷

Q_2 P– – – – – –▷

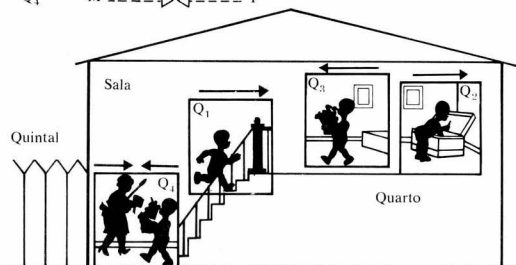
Q_3 ◁– – – – – – P

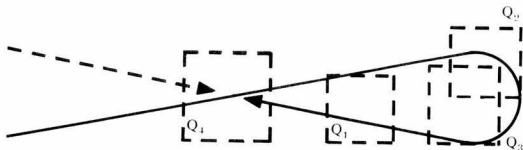
Q_4 M – – – – ▷◁ – – – – P

Sala

Quintal

Q_1 Q_2 Q_3 Q_4

Quarto

59

Esquema do trajeto das personagens:

60

Parece, portanto, que há uma pressuposição de que o movimento da leitura seja *em profundidade* e não da esquerda para a direita, e que os quadrinhos já lidos vão dando lugar aos seguintes, como se os *passados* e os *futuros* não estivessem presentes como realmente estão.

orientação da leitura em profundidade

Q_7

Q_6

Q_5

Q_4

Q_3

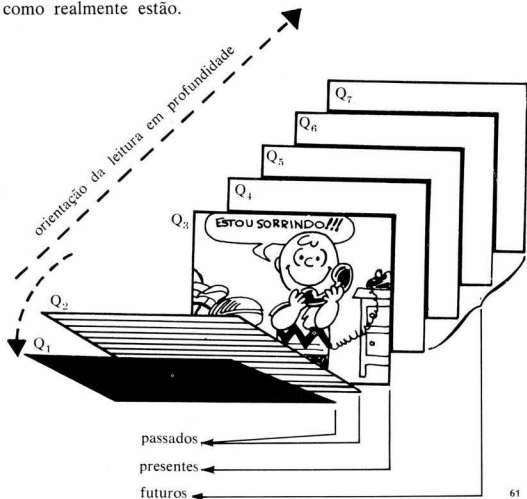
ESTOU SORRINDO!!!

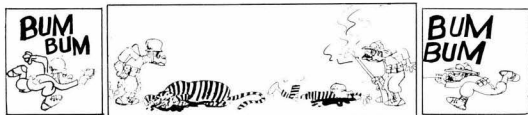
Q_2

Q_1

passados

presentes

futuros

61

Mesmo assim há soluções interessantes, exatamente porque os quadrinhos são colocados um ao lado do outro:

62

DIREÇÃO DOS MOVIMENTOS

A imagem utilizada como instrumento de comunicação ultrapassa o estatuto de mera representação de um objeto, para se tornar um signo e formar um código específico. Todo código é um inventário de unidades significantes, em número limitado, capazes de se combinarem, segundo certas normas, e produzirem mensagens. O primeiro passo, portanto, seria o de determinar as unidades icônicas mínimas das H Q. Sendo já difícil estabelecer a unidade mínima do sistema lingüístico, em que a correspondência entre unidade de expressão e unidade de significado não existe,[31] bem mais difícil seria determinar a unidade do *sistema iconográfico.*

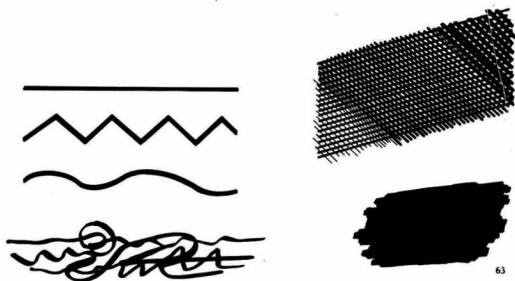
Meios expressivos gráficos

O desenho é constituído dos seguintes elementos gráficos mínimos:

— ponto;
— linha;
— *massa.*

Os diversos tipos de linhas que entram na composição das figuras são: a reta, a curva, a sinuosa (regular ou irregular), a quebrada, a mista.

As massas podem ser obtidas com grandes superfícies escuras ou com hachuras (conjunto de linhas paralelas), variando de intensidade e assumindo as mais diversas formas planas, ou ainda com a retícula chapada (isto é, sem gradações de tons).

63

Todavia estes elementos não podem ser tomados, pura e simplesmente, como unidades significativas ou representativas, porque são significantes apenas no conjunto realizado. Só no conjunto da figura, no contexto interno, é que um simples ponto ou traço, ou massa, pode, em vista da sua correlação e função composicional, representar alguma coisa, porque passa a ser figura.

Os três elementos gráficos do desenho diferem das palavras e das letras, unidades lingüísticas, porque têm uma forma aberta a qualquer representação. Só representam como elemento contextual, no desenho realizado, *a posteriori*, portanto. A figura, na conceituação da *Gestalt*, é a área delimitada pela linha de contorno. Como a mensagem visual é constituída de figuras, a figura poderia ser tomada como *unidade mínima.*

A unidade-imagem, portanto, é aquela área delimitada pelas linhas de contorno que forma figura e que tem similaridade com a unidade-objeto referente.

A figura assim concebida é, no entanto, uma unidade *prática*, ou uma *unidade construída*, como a palavra: "A palavra é a unidade mínima construída." [32]

É um todo figurativo que se refere a um todo real; e é construída, porque é a menor unidade representativa autônoma. As unidades menores, em que talvez possa ser subdividida, não se atualizam sem o todo.

É o caso do ponto e da linha aberta (a que não delimita área) que se assemelham aos morfemas de *formas presas* (unidades mínimas de significação que nunca se atualizam sem estar ligadas a outras: trabalh-ei; trabalh-amos).

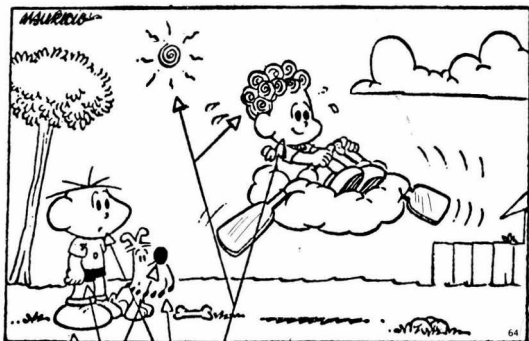
Estas subunidades não-autônomas, em que a imagem pode ser dividida, podem significar por meio de dois processos diferentes:

— *por similaridade* com um referente:

Ex.: Na unidade-imagem Cebolinha, percebe-se uma subunidade, a mão do Cebolinha, pois se parece bastante com a forma da mão (referente);

— *por contigüidade.* Um ponto, traço, ou área representa uma determinada coisa, porque está em relação de contigüidade ou porque é parte do todo, a unidade-imagem.

No desenho seguinte, só é possível identificar os *pés* do Cebolinha por contigüidade, por estar em outra unidade maior, a figura humana, porque nenhuma semelhança tem com pés e nem

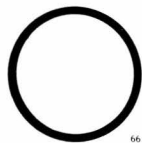
com sapatos, tanto que a mesma forma, noutra situação, representa as *pedras na grama*.

(Folhinha 455, 24-5-72)

Os pontos e os traços, portanto, são indiferentes; dizem alguma coisa à medida que exercem uma função em casos concretos. Os semas figurativos só lhes advirão *a posteriori*, no momento da leitura, no produto realizado, confirmando as leis gestaltianas de organização. Quantificar e medir a representatividade dos traços só é possível *a posteriori*, com a figura pronta em suas relações contextuais (comparações, oposições, contigüidade).

O signo discreto e o grafema, ao contrário, possuem traços distintivos ou pertinentes (são invariantes) independentes da sua atualização, desde que as diferenças entre um e outro grafema sejam respeitadas.

65

A figura, sinal analógico, devido à sua especialidade de se adequar ao referente, de se tornar substituto do real, pode assumir todas as formas aparentes que o objeto real apresenta ao observador. Não há uma forma básica. O mesmo conceito *homem*, representado pelo significante lingüístico /homem/, pode ser representado também pelos desenhos de figuras humanas que variem da maior estilização à maior adequação possível.

Mesmo sendo uma representação parcial e bidimensional, o objeto representado é percebido em sua forma real, tridimensional. No desenho de uma bola, o significado é o de uma bola em toda a sua esfericidade:

66 Uma circunferência — 67 é uma bola, — 67a um buraco.

Daí ser possível uma série de variantes de formas dos signos analógicos, que se prendem a um só significado:

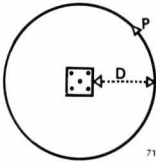
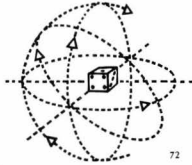
Ou a apresentação parcial por meio de um corte na imagem (isto exige normalmente a presença de outras imagens que formem um contexto sintagmático icônico):

E, até, dependendo da situação (contexto), uma pequena indicação ou mesmo outra imagem pode significar metonimicamente um todo ausente:

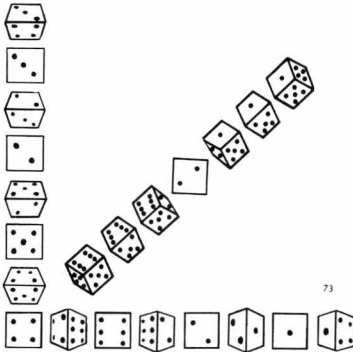
Estas observações mostram as características do signo iconográfico e a quantidade enorme de opções para representar um objeto ou montar uma mensagem.

Como isto é importante para verificar as virtualidades e limitações da imagem, vamos examinar dois exemplos:

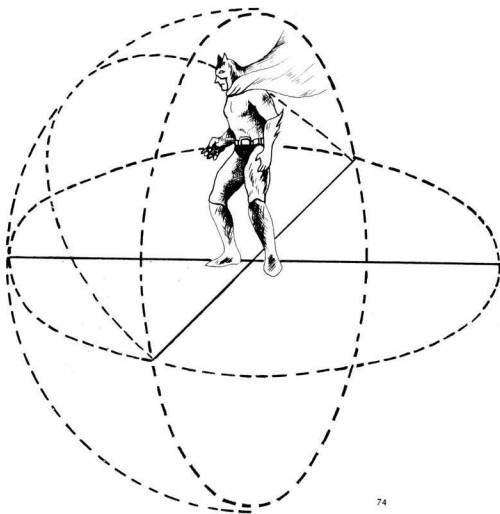
Tomemos a figura simples e tridimensional de um dado. Em vista dos princípios anteriores, o observador verá sempre o dado

inteiro, tridimensional, embora as imagens visuais variem. Há duas relações básicas entre observador e objeto, que determinam a forma da imagem visual: a posição e a distância. Se o observador mantiver uma distância constante (D) entre ele e o dado, e mudar constantemente de posição (P), sempre voltado para a figura, será infinito o número de formas de imagens visuais que poderá receber, porque há um número teoricamente infinito de posições possíveis:

71 72

Os desenhos correspondentes também seriam em número infinito. Reduzidos a algumas formas mais significativas ou representativas, poderíamos ter:

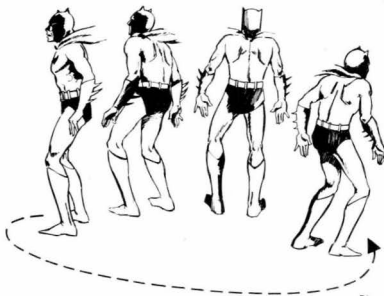
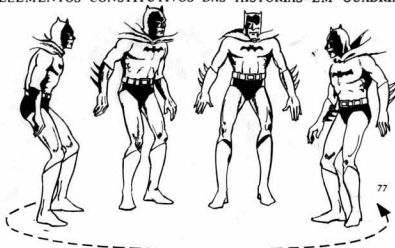
— formas obtidas pelo deslocamento do observador no plano *horizontal*, no *vertical*, no *diagonal*:

73

Isto, que se dá com uma figura simples e fixa, será enormemente complicado com outras, como é o caso da figura humana, cujas formas são mais complexas.

74

Os resultados serão os mesmos se o observador permanecer fixo e o objeto girar sobre os eixos de rotação dos diversos planos.

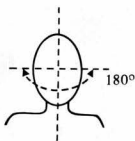
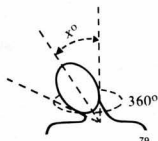
Formas obtidas com o deslocamento vertical

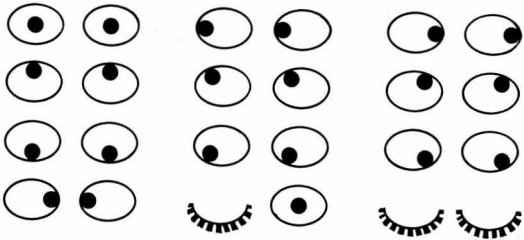
75

Formas obtidas com o deslocamento horizontal

76

Além da complexidade das formas reais, a figura humana tem partes móveis. Uma segunda fase do estudo seria a de mudar as condições de observação: conservar o observador num ponto fixo no plano do objeto a uma distância constante e articular as partes móveis. Os desenhos das formas visíveis, assim obtidas, formariam um conjunto extremamente diversificado e também em número ilimitado. Todas estas posições, consideradas isoladamente, poderiam formar unidades icônicas significativas, desde que claramente percebidas como imagem de um referente. E, embora percebidas com as deformações aparentes, significam o todo real. Vejamos, a título de exemplo, as formas principais. Duas relações se acrescentam às duas anteriores: *o todo / as partes*; *a figura / o plano* (chão).

O todo /as partes

1. *A cabeça*:

— em pé: pode ocupar qualquer das posições na rotação de 180º da direita para a esquerda, tendo como pivô a linha vertical (pescoço);

— inclinada: em qualquer um dos 360º da circunferência que pode descrever, tendo como pivô a base do pescoço, e nos diversos graus de inclinação que forma ângulo com a vertical.

2. *Os olhos.*

80

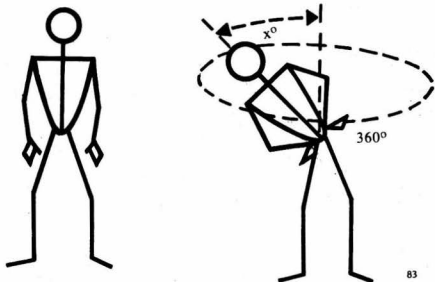
3. *As sobrancelhas.*

81

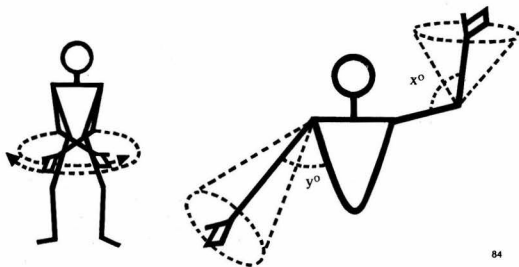
4. *A boca.*

82

A boca oferece uma mobilidade plástica muito grande. A combinatória das movimentações dos olhos, sobrancelhas e boca dá enorme gama de representações da expressão facial (v. p. 103).

5. *O tronco*:
— em pé;

83

— inclinado: em qualquer um dos 360° da circunferência que pode descrever, tendo como pivô os quadris, e nos diversos graus de inclinação que forma ângulo com a vertical.

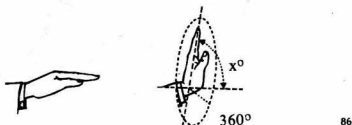
6. *Os braços*:
— esticados: juntos ao corpo, as extremidades dos braços podem contorná-lo, numa circunferência de quase 360°;
— afastados: as posições são inúmeras e devem ser encontradas na rotação de 360° e dentro dos ângulos formados com a linha vertical do corpo;

84

— os antebraços dobrados: as posições são o produto das combinatórias de quase todas as posições já alcançadas no caso anterior (pelos ângulos e rotações do braço) e das posições dos diversos ângulos e rotações do antebraço dobrado sobre o braço.

85

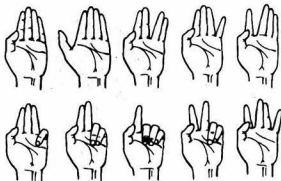
7. *A mão*:

— em relação ao braço: pode estar na mesma linha, ou fazendo uma rotação de 360º sobre o pivô;

86

— segurando os mais diversos objetos: tesoura, alicate, lápis, volante, pincel, bola, revólver etc.;

87

— em relação aos dedos: além das posições principais, aberta ou fechada, aparecem tantas formas possíveis que veremos separadamente.

88

8. *As pernas*:
— esticadas ou afastadas: para frente, para trás ou para os lados;

89

— levantadas: uma perna, nas diversas posições dentro da rotação de 360º e do ângulo de inclinação em relação à vertical;

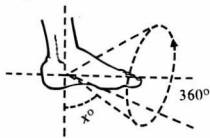
90

— as duas levantadas num salto;

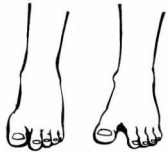
91

— dobradas: ângulo da coxa com a vertical do tronco, ângulo da canela com a coxa; — cruzadas.

92

9. *Os pés*:
— em posição normal formando 90º com a perna;

93

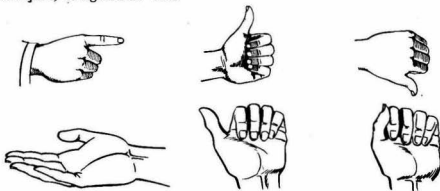
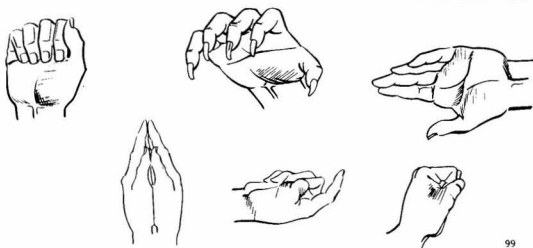
— em diversos ângulos obtidos pela rotação de 360º sobre o pivô;
— dedos dos pés.

94

10. *Os cabelos:*

95

A figura em relação ao solo:
— deitada.

Importante em tal estudo (a ser feito) seria procurar os significados (além da simples representação de um ato), convencionais ou não, ligados a cada posição, lembrando sempre que, no âmbito das H Q, as imagens são estáticas e algumas posições poderiam ter uma força de expressão maior que outras na sugestão de tal ou tal ato; verificar quais as formas relacionadas no ato da emissão e como são interpretadas na leitura. Obteríamos então um *corpus* de estudo e pesquisa com um levantamento tão completo quanto possível para a identificação, descrição, caracterização e classificação de todos os gestos dos Q. Certamente é impossível precisar o número de formas de apresentação da imagem, porque há um número infinito de combinações derivadas das alterações das relações mencionadas acima. Porém, dada a nossa necessidade de dividir o contínuo em partes discretas, talvez fosse possível selecionar um número finito de posições realmente interessantes para a codificação, que fossem bastantes e suficientes para representar os mais variados aspectos da figura e as diversas significações que possam ter.

O número de posições resultante da combinatória de todas as posições de todas as partes permitiria formar um *vocabulário* imagético das possibilidades representativas e significativas da figura humana. Algumas delas já se acham suficientemente identificadas nos próprios gestos socialmente codificados e significativos, como por exemplo, *a indicação* ou *acusação, a súplica, a saudação, a agressão* etc.

99

Talvez um trabalho deste tipo servisse de base para a produção mecânica de H Q, por meio do computador, como sugeriu Waldemar Cordeiro no Congresso Internacional de H Q de São Paulo, em 1970.

Alguns gestos representados nos desenhos não encontram um referente na realidade. São criações dos próprios Q e certamente se originaram do desejo de caricaturar ou da necessidade de acentuar ou exagerar as formas para que fossem capazes de sugerir a ação.

100

Os sinais lingüísticos se relacionam, segundo certas identificações semânticas e sintáticas, produzindo o fenômeno da co-ocorrência: certas palavras se afinam umas com as outras ou se repelem, segundo certas regras de seleção.

Também na imagem da figura humana, um número muito grande de combinações pode ser feito com o número, também bastante grande, dos elementos articuláveis (embora tratemos de signo contínuo). Deste grande número de combinações, algumas seriam aproveitadas, outras não, assim como acontece na linguagem (há soluções possíveis de combinações de sinais que não são aproveitadas: de *aab*, *aba*, *baa*, só *aba* forma palavra). No desenho, certas formas se encontram sempre juntas, produzindo certo efeito de significação: a agressão, a súplica etc.

O significante icônico do significado *homem* poderia ser considerado como o conjunto das articulações das formas visíveis estudadas acima. Todas as variantes levam a um único significado *homem*.

Acontece, porém, em decorrência destas mesmas variantes, que uma forma, além da identificação do objeto, transmite sozinha outras informações significativas, como na figura abaixo:

101

Esta figura, produto da combinação dos elementos variantes da forma humana, é traduzível pelo enunciado metalingüístico: "isto é um homem"; não só, a decodificação da imagem exige um outro equivalente lingüístico, que seria o enunciado "o homem corre".

A quantidade de enunciados da mensagem lingüística denuncia a diferença na estrutura da mensagem icônica.

O enunciado lingüístico representa por meio de signos lingüísticos o nosso processo mental, o juízo, que consiste em afirmar uma idéia de outra. O juízo:

> "comporta necessariamente três elementos, a saber: um sujeito /.../; um atributo ou predicado /.../; uma afirmação ou negação". [33]

O enunciado lingüístico também é formado de um elemento--núcleo e de adjuntos (qualificadores ou predicativos).

A imagem desenhada só representa objetos, seres concretos (ou concretizados) e nunca conceitos abstratos, como os representados pelos signos lingüísticos do verbo, adjetivo, conjunções, preposições. No entanto, porque, ao se atualizar, sempre toma uma das variantes da representação do real, permite que o seu significado seja traduzido por sentenças verbais qualificativas ou dinâmicas. Daí o dizer que a imagem não corresponde exatamente à unidade-palavra, mas a um enunciado.

Toda imagem é uma oração, é um enunciado, ou, mais exatamente, pelo menos dois enunciados lingüísticos:

significante (figurante)	
significado (figurado)	1. "Isto é um homem"; 2. "o homem está correndo". 102

"Um *close-up* de um revólver não significa *revólver* (uma unidade léxica puramente potencial), mas significa, como um mínimo, e deixando de lado suas conotações, *eis um revólver*. Ele veicula a sua própria atualização, algo como *ei-lo aqui*". [34]

A imagem traz em si a identificação com um referente e uma atribuição de qualidades estáticas (descritivas) e dinâmicas (functivas).

É possível um enunciado lingüístico apresentar apenas a atribuição qualificativa, mas não é possível acontecer o mesmo com o enunciado ativo: sempre que a atribuição é um ato, o verbo que expressa este ato carreia para a frase conotações ou semas descritivos:

Ele pegou o pão.
Ele apanhou o pão.
Ele agarrou o pão.

Todos os exemplos traduzem maneiras diversas, qualificativas ou descritivas, da categoria semântica e dinâmica *pegar*.

As diversas formas de expressão de um mesmo sentido implicam em admitir que também os lexemas verbais (Greimas), embora formados de categorias sêmicas nucleares dinâmicas, sempre são modificados por um traço distintivo que traduz a qualificação da ação: narra e descreve.

Mesmo os objetos inanimados podem ter a atribuição dinâmica, uma vez que as informações intercontextuais a favoreça e que um feixe de semas se encontre num quadro.

significado	1. "o vaso com flores"; 2. "na beira da mesa"; 3. "está caindo".
significante	103

Em resumo, parece que, na percepção visual de uma imagem fixa, o surgimento do significado obedece a três fases:

1. *Identificação* (relação imagem/realidade).
2. *Atribuição qualificativa* (conjunto de enunciados descritivos).
3. *Atribuição dinâmica* (conjunto de enunciados narrativos).

A ambigüidade pode aparecer na primeira fase, na identificação da imagem com a realidade, em decorrência do grau de capacidade de organização de sensações. Parece que é na terceira fase que mais se mostra a polissemia inerente a toda imagem, sobretudo nas imagens fixas como as dos quadrinhos.

A atribuição de um sentido unívoco é, para alguns teóricos, impossível:

"É preciso, pois, admitir uma vez por todas que uma fotografia é o grau zero de significação." [35]

Esta fixação do significado, transforma o caráter polissêmico da imagem figurativa em unívoco. A atribuição de um significado à *integralité de signifiants* é feita comumente, ou com a legenda, o texto escrito, como veremos adiante (v. p. 119 e ss.),

ou pela própria disposição dos elementos mínimos do desenho, ou pela justaposição de duas ou mais imagens. Justapostas, desencadeiam-se três processos, dois deles análogos aos da linguagem quando unida à imagem:

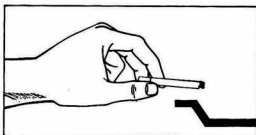
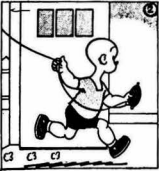
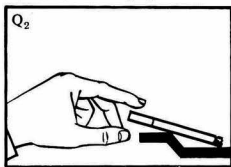
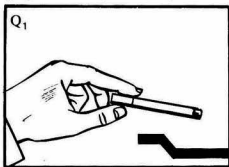
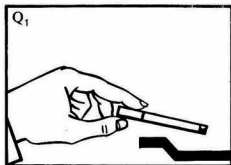
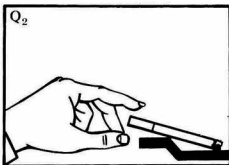
1. Processo de liberação.
2. Processo de fixação.
3. Processo de ligação.

1. *Processo de liberação* (desligamento, deslocamento): libera a imagem de sua condição de ícone (simples *cópia* do original); o conjunto icônico significante (significante + significado), continua a existir, mas é transformado em substância de expressão de outro significado:

   "/.../ os chamados ícones tornam-se substância de expressão, substância que se forma em um novo processo icônico, colocando-nos em relação com uma forma e uma substância de conteúdo em virtude da semelhança (a metaforização) entre estruturas formais." [36]

2. *Processo de fixação:* há uma redução da polissemia e, portanto, um encaminhamento para a univocidade do significado. Os Q colocados em uma seqüência narrativa se organizam normalmente ao redor de um tema, que seria a linha condutora isotópica, [37] que dá unidade e univocidade aos significantes díspares. Na medida em que se faz a comparação, no trajeto da leitura, entre um Q e outro, percebem-se os elementos comuns e os diferentes. Este processo de oposição conjuntiva e disjuntiva é idêntico ao de se perceberem as estruturas elementares de significação; [38] ele reduz a ambigüidade, exclui um grande número de possibilidades e encaminha para o sentido único.

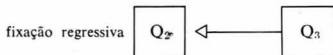
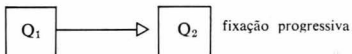
3. *Processo de ligação:* os três processos são simultâneos. Ao mesmo tempo que se liberta a imagem da sua mera iconicidade intrínseca e se lhe dá um significado, também ela é ligada à imagem seguinte, recebendo as idéias de consecução, de tempo, ou de conseqüência (causa e efeito).

No exemplo abaixo, a identificação das figuras é quase imediata, embora o desenho seja estilizado: mão, cigarro, fumaça, cinzeiro. Todos eles, especialmente os três últimos, isolados, talvez nada representassem ou significassem. Adquirem um sentido pela contigüidade (contexto intericônico). A atribuição de um significado dinâmico (predicado verbal), no entanto, é polissêmica: dois enunciados opostos podem servir à mesma imagem: "Ele *vai deixar* o cigarro"; "Ele *pegou* o cigarro do cinzeiro". Os semas temporais, futuro e passado, são dados pela disposição das figuras no espaço e pela orientação do movimento sugerido: da mão para o cinzeiro = futuro (vai deixar); do cinzeiro para a mão = passado (pegou).

104

Se colocarmos um outro quadrinho antes ou depois deste, a polissemia se dissolve e emerge o sentido unívoco, pois o significado *pegar*, ou *deixar*, se atualiza, em obediência à correlação espaço = tempo: $t_1 + t_2 =$ deixar; $t_2 + t_1 =$ pegar.

105

A imagem considerada como enunciado, por outro lado, articula não apenas dois, mas uma série de enunciados ao redor de um enunciado básico; os outros funcionariam como os índices e informantes, como propõe Barthes na sua análise dos elementos narrativos.[39] O contexto sintagmático, isto é, a seqüência de imagens, é que determinará qual dos significados é núcleo.

Significante	106
Significado	1. Pinduca está correndo; 2. entrando em casa; 3. segurando um rolo de barbante; 4. puxando alguma coisa pelo fio (?) 5. estendendo o fio de um varal de roupas (?) 6. estendendo o fio da antena (?) 7. empinando papagaio (?) . . . n. . . . (?)

Um outro quadrinho fixaria um dos enunciados.

107

Este quadrinho pode ser colocado *antes* ou *depois,* mostrando que há dois modos de fixação, digamos, um progressivo e um regressivo, conforme o movimento do processo de fixação.

Convém notar que nem sempre os dois processos são igualmente possíveis, porque os quadrinhos representam momentos de uma ação e devem obedecer à lógica intrínseca de cada ação. O Q^3, abaixo, só poderia ser colocado depois do Q^2.

[108]

Portanto, nem todos os resultados de combinatórias são logicamente possíveis. Em nosso caso, só as seqüências 1-2-3 e 2-3-1 são possíveis.

Como enunciado, a imagem se torna unidade do discurso, unidade de comunicação e, como tal, unidade do discurso narrativo, cujo funcionamento será visto mais adiante.

O quadrinho, como superfície, é delimitado por uma moldura aproximadamente quadrangular. A área delimitada por esta moldura é o *fundo.*

Nele são desenhados os traços e massas que delimitam outras áreas formando as *figuras,* que compreendem os dois

elementos, o visual e o verbal, ambos desenhados, contrapondo-se ao fundo. Podem aparecer, portanto, nos quadrinhos as seguintes classes de figuras:

1. *Analógicas:* representação mimética, figurativa, dos seres (pessoas, animais ou coisas) que entram na ação narrativa.

2. *Convencionais:*
— *de ações:* indicam o movimento das personagens ou mesmo seus sentimentos, ou o brilho, a luz, ou os sons dos objetos (são parcialmente motivados);
— *de sons:* são os signos lingüísticos, as letras e sinais diacríticos, que, em última análise, são figuras; reproduzem *a fala* das personagens ou do narrador, e *os ruídos diversos* (as onomatopéias);
— *indicadoras de leitura:*
o próprio quadrinho;
os balões (de fala e de pensamento);
os apêndices dos balões;
a legenda.

As figuras *analógicas* são os elementos figurativos miméticos que propõem a representação de seres (pessoas, animais ou coisas), implicados em uma determinada ação. Estas figuras são motivadas pelo referente. O que de convencional pode aparecer nelas refere-se a traços ou gestos estereotipados, ou mais ou menos caricatos, pois a imagem dos quadrinhos procura, em primeiro lugar, na economia de suas linhas, dar de imediato ao leitor o seu referente; por isso, mesmo sendo estilizada, não chega ao nível de charadas de difícil interpretação. Ela é fácil. O desenho humorístico e as fábulas, ainda que tragam descrições irreais dos seres, que não tenham um referente ao qual se ligar, trazem características daquilo que representam: o Pato Donald tem roupa, boné, mãos, age como uma pessoa etc., mas a cara é de pato. São formas já convencionais da personificação de coisas e animais.

As figuras *convencionais de ações* são sinais que se ligam a algum referente, representam alguma coisa, mas o seu significado ultrapassa a representação mimética para adquirir um cunho simbólico. São destinados especialmente à leitura e decodificação, ligando-se por isto imediatamente ao leitor. Estes sinais procuram suprir as deficiências das imagens fixas. Alguns exemplos:

109 — 110 linhas retas = velocidade — 111 imagens repetidas = = movimento

112 corações = amor — 113 estrelas = dor — 114 espirais = tontura

As limitações da imagem fixa exercitam a imaginação dos artistas na procura de novos sinais que dêem vida à figura. Esta abertura a diversas formulações impossibilita um levantamento e uma classificação rigorosa.

Pela origem, tais sinais podem ser classificados em:

1. Motivados por alguma semelhança com o real:
   poeirinha = corrida, velocidade (também por motivação lingüística: levantar poeira);
   gotículas ao redor do rosto = calor, espanto, medo;
   imagem duplicada = tremor, tremedeira, vibração;
   notas musicais = canto, som musical;
   fumacinha = raiva;
   gotas caindo da boca = gulodice, libido, desejo.
2. Motivados por unidades lingüísticas já existentes (frases-feitas, provérbios etc.);
   estrela(s) = dor por uma pancada violenta, /"ver estrelas"/;
   caracol + sapos + cobras etc. = palavrões (não proferíveis) /"disse cobras e lagartos"/;
   cruz (o olho em forma de) = atordoado, doente, zonzo, levou uma pancada no olho ou na cabeça ;
   objeto + asas = aquela coisa sonhada bateu asas, não se realizou.

A imagem não corresponde, já vimos, à unidade-palavra do discurso narrativo. No mínimo ela equivale a uma frase. Isto se nota especialmente com as imagens simbólicas e convencionais mostradas na página anterior: seu significado é mais facilmente traduzível lingüisticamente por uma frase: "Ele está correndo"; "está vendo estrelas"; "levou uma pancada no olho". E aqui é interessante observar como a forma lingüística influencia a formação de outro código: a frase-feita "estou vendo estrelas" é traduzida *ipsis litteris* pela linguagem icônica.

Outro aspecto importante é que estes símbolos são sempre mais ou menos motivados, estão sempre ligados ao seu referente, como causa ou como efeito.

São figuras *convencionais de sons* as letras e sinais diacríticos (pontos, exclamação, interrogação) que entram nos quadrinhos como a trilha sonora no filme. E, por força mesmo da representação, conservam a forma básica do abecedário, mas recebem, de acréscimo, uma carga mimetizante muito grande e bem mais rica do que vemos representada às vezes em obras literárias, e chegam a alcançar um grande teor de informação e expressividade. Isto será visto quando se tratar especialmente do elemento verbal.

O elemento emocional que normalmente acompanha qualquer emissão lingüística (porque esta sempre é feita num contexto físico, temporal e social) desaparece na transcrição gráfica. Parece que os quadrinhos é que recuperaram para a escrita os valores da entonação emocional da fala. É o que afirmamos, embora sem nenhuma confirmação baseada em pesquisas em obras literárias anteriores aos quadrinhos.

As outras figuras que aparecem nos quadrinhos não são analógicas propriamente ditas, pois não se destinam a representar um ser nem seus atos. Têm formas aproximadas de figuras geométricas muito variáveis, são a-referenciais e remotamente motivadas. Sua função específica é a de dar informações para a leitura da imagem ou da narração. São sinais arbitrários, quase criações originais e exclusivas das H Q. Os *quadrinhos* (a moldura de cada cena), os *balões*, os retângulos das *legendas* são figuras indicadoras de leitura.

Nos quadrinhos, podemos observar a forma e as funções:

Forma

O retângulo delimitado por linhas retas bem definidas, e não o quadrado, é a sua forma comum. A linha demarcatória nem

sempre aparece, principalmente nos quadrinhos modernos, mas é fácil imaginá-la ou supô-la numa faixa fluida ao redor do espaço onde estão as figuras.

Há histórias em que todos os quadrinhos são perfeitamente iguais, especialmente as destinadas às *tiras* diárias, cujo tamanho é imposto pela própria diagramação. Nas revistas, já aparecem totalmente irregulares: a sua forma e tamanho dependem muito da disposição orgânica ou hierárquica, ou ainda estética, de todas as imagens ou de todos os quadrinhos na página, e do destaque que o autor queira dar a uma determinada imagem. Neste caso, continuam a ser chamados assim por força de expressão, pois de *quadro* têm muito pouco; adotam todas as formas possíveis, inclusive a do círculo.

Funções

Além da função de delimitar a unidade narrativa mínima, o quadrinho tem uma função informativa preciosa para a leitura; a linha contínua envolve o fato narrado e tido como real ou verossímil; o contorno em linhas pontilhadas ou mistas (imitando nuvens) pode representar o sonho ou a narrativa em retrospecto feita por uma personagem.

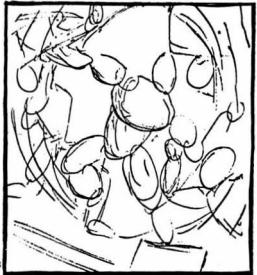
116

Ainda entre estes elementos convencionais informativos temos a *legenda* e o *balão,* de que se falará mais adiante. Inicialmente um simples elemento indicador da fala, o balão passou a desenvolver uma série infinda de virtualidades, chegando a aliar-se aos poderes sugestivos de imagem.

Citamos ainda: o *plano,* a *cena,* o *ângulo,* os *sons* e *ruídos,* que serão vistos no momento oportuno.

É de se notar que, nos quadrinhos, a imagem e o texto fazem um intercâmbio freqüente de funções: há uma função lingüística da imagem, como há uma função icônica da escrita.

Meios expressivos contextuais

São elementos perceptíveis na figura atualizada, equivalentes aos índices e informantes propostos por Barthes, que liberam semas conotativos no ato da realização da imagem, ou aos elementos supra-segmentais do ato de fala, a entoação e a distribuição das palavras no enunciado lingüístico, chamados por Pottier de meios expressivos táticos. [40] Dependem do relacionamento entre os elementos que compõem uma figura, entre as figuras de um quadrinho ou entre os quadrinhos de uma página.

Distribuição das áreas

As figuras de um mesmo quadrinho se organizam em redor de uma mais importante, que em geral ocupa o centro da cena, de tal modo que o *sintagma icônico,* o enunciado imagístico, é composto de elementos subordinantes e subordinados. A soma dos temas parciais de vários quadrinhos relacionados pode dar origem a uma seqüência com um tema mais amplo, em diversos níveis:

no nível da percepção das figuras, no nível da significação das figuras, no nível da significação das seqüências (sintagma narrativo) etc.

Estes meios expressivos táticos não são traços a mais acrescentados às figuras, porém simples formas e disposição de formas. É a colocação da figura no âmbito da cena que induz a relações de uma imagem com outra, ou com o observador. Fala-se aqui das relações intencionais propostas pelo desenhista na composição, e não de associações individuais do leitor que ocorram durante a leitura, pois estas se incluem num âmbito psicológico e cultural, fora, portanto, da alçada desta análise.

Os meios expressivos contextuais estão além da simples identificação *literal* (relação signo/referente: figura e objeto representado). A imagem, como significante, tem informações diversas e carrega outros semas além do de figuração *literal,* denotativa.

Os semas *espaço, distância, proporção, afastamento, volume* e outros diversos são aprendidos ao mesmo tempo pelo relacionamento dos diversos *componentes.*

A composição, pois, efetiva ou atualiza diferentes semas:

— a representação de um objeto determinado pela relação signo/referente (denotação);
— circunstâncias diversas (tamanho, distância, tempo) pela relação entre as figuras (conotação);
— associações diversas (os virtuemas de Pottier) pela relação imagem/contextos (provindos da experiência anterior do leitor).

Algumas das posições estudadas (ou ponto de vista do observador) merecem destaque pela composição estética e possível enriquecimento do conteúdo semântico que podem apresentar:

De frente. É a posição mais comum e destaca imediatamente e mais simplesmente a figura temática.

De trás. Três situações levam o desenhista a observar uma personagem de trás:
— quando deve compor a cena de tal modo que esta figura, de costas e normalmente em primeiro plano, auxilie a encaminhar o olhar para a figura temática;
— quando deve ocultar a identidade de uma personagem para obter *suspense* e mistério na narrativa;
— quando deve procurar distribuir agradável e esteti-

camente um grupo de personagens para evitar monotonia.

As figuras que ocupam as posições laterais normalmente são complementares em relação ao tema da composição do quadrinho.

De cima. Talvez a figura central, vista de cima para baixo, possa parecer humilhada, apequenada, envolvida por um poder bem superior ao seu.

De baixo. Pode-se dar o inverso em relação aos semas conotativos da posição anterior.

Outra conseqüência importante do ponto de vista são os *planos pictóricos* que traduzem a distância entre o observador e a cena ou objeto, trazendo informações conotativas mais adequadas ao tema dos quadrinhos.

1. O *plano em grande detalhe* ou *pormenor*: abrange parte do rosto de uma figura humana ou detalhe de um objeto. Constitui um dos tempos intensos da narrativa e permite entrar em contato com o herói pelo seu aspecto mais atraente ou repulsivo: o rosto.

119 120 121 122 123

2. O *primeiro plano* inclui a cabeça até aos ombros.

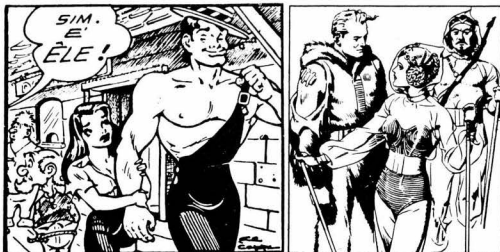
124

125

3. O *plano médio* ou *aproximado* contém uma figura, até ao meio do peito ou até à cintura. É empregado para cenas de diálogos, e mostra a fisionomia detalhadamente para permitir a percepção das expressões faciais.

126

127

4. O *plano americano* mostra a figura até aos joelhos.

129

5. O *plano de conjunto* abrange as figuras de corpo inteiro, porém sem mais espaços acima das cabeças ou abaixo dos pés. O cenário é mínimo.

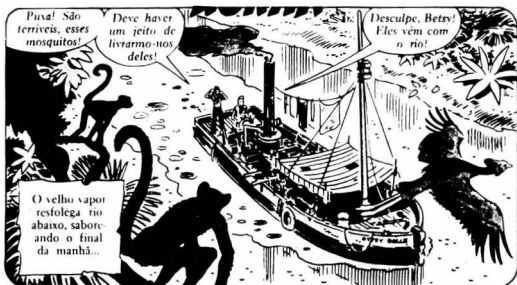
130

6. O *plano geral* ou *panorâmico* engloba não só as personagens como também o cenário; equivale à descrição do ambiente nos romances; sugere o decurso do tempo, a dificuldade e prolongamento de um empreendimento.

131

7. O *plano em perspectiva* é o conjunto de diversos planos.

132

8. O *plano plongé* focaliza a personagem de cima. Serve para dar a impressão de encurralamento ou esmagamento.

133

9. O *plano contre-plongé* focaliza a personagem de baixo. Deste modo acha-se exaltada, engrandecida, maior e mais forte do que é na realidade. [41]

134

As necessidades narrativas fazem alternar os diversos planos nas seqüências dos quadrinhos. Tendo sempre em vista a sua função informativa conotativa, um plano geral pode preceder um plano médio, porque houve necessidade de situar geograficamente as *peças* de uma cena; um plano em grande detalhe pode impedir a identificação de uma personagem misteriosa, etc.

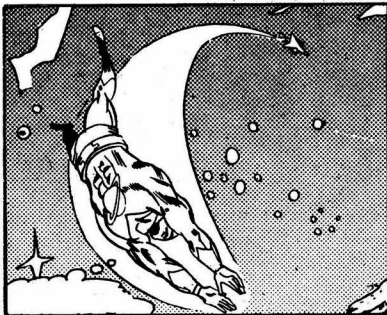
Primeiro Plano detalhe detalhe detalhe detalhe geral 135

Neste exemplo, o primeiro plano engloba os quatro quadrinhos seguintes e lhes fixa o significado, que se resolve em seguida, no plano geral do Q_6. Há uma passagem *hiperonímica* do Q_1 para o Q_2 — Q_5 e *hiperonímica* destes para o Q_6, ou seja, do todo para as partes; das partes para o todo. [42]

As imagens, além do seu significado literal, denotativo, podem traduzir muitos significados conotativos, utilizando-se apenas das diversas formas de composição, da relação das figuras entre si.

1. A perspectiva linear e as pistas monoculares de profundidade geram noções de espaço, volume (três dimensões), tamanho, proporção, direção, distância (pelas proporções e tons).
2. Outras linhas de composição podem sugerir sentimentos diversos pela inter-relação dos significantes, pela contigüidade etc.

   Curvas dão a idéia de movimento, vertiginosidade;

136

horizontais dão a idéia de calma e quietude;

137

radiantes significam explosão, atenção, perigo.

138 139

3. Muitas vezes as perspectivas e linhas convergentes de enfoque são aproveitadas simplesmente para levar o olho até a figura temática. Funcionam como as partículas de realce nas sentenças, constituindo um recurso tipicamente tático.

140 141

4. As massas, com suas diversas tonalidades, podem servir para dar indicações de sombra e luz, dia e noite.

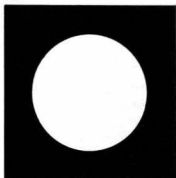
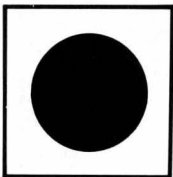
142

As H Q normalmente usam o preto e branco. Como o desenho é sintético e estilizado, claro e limpo, aproveita-se ao máximo o mínimo de recursos disponíveis.

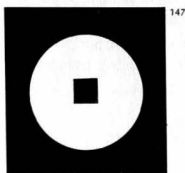
O branco pode estar limitado pelo preto e vice-versa.

Branco contra o preto:

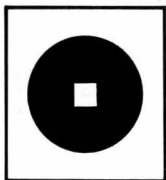
143

144

Preto contra o branco:

145 146

Branco atravessado por um pequeno ponto negro:

147

148

Preto atravessado por um pequeno ponto branco: [43]

149

150

O desenho difere da fotografia justamente na procura destes elementos colocados intencionalmente no quadro. O fotógrafo apresenta o que conseguiu captar com um instrumento mecânico. O desenhista conhece uma porção de normas e recursos estéticos (o código icônico) e na composição do seu desenho procura conscientemente transmitir certos efeitos colaterais, além do significado literal da sua imagem e da história contada. Aí é que se coloca a busca do conotativo, dos efeitos estéticos, que se alçam a um plano superior: a mensagem da história. O conto (denotação) passa a um plano secundário, altamente redundante, repetitivo, ao passo que a busca do exótico promove a história e a vendagem. O artista procura dar à imagem maior interesse e atenção: "escolhe, não a imagem que significa o momento, mas o momento que faz a imagem". [44]

Assim aparecem outros valores, de conteúdo mais estético e psicológico.

Desenhar todas as linhas em uma mesma direção traz cansaço visual e falta de interesse pela figura: "/. . ./ em termos

gerais, uma diagonal é melhor que uma perpendicular ou uma horizontal, porque dá imediatamente a idéia de contraste com as horizontais e as verticais já existentes nos limites do quadro". [45]

O relacionamento implica em comparações e oposições; a oposição por contraste é a que exerce maior atração e interesse.

Lipszyc dá ainda algumas soluções estéticas para as linhas:

— efeito cansativo;

— diferença de espaços vazios;

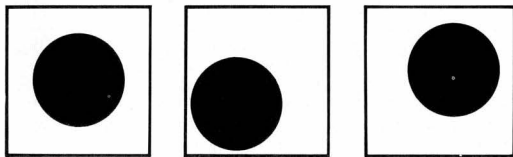
— contraste de retas horizontais e diagonais;

— variação.

Estes efeitos são produzidos de diversas maneiras:

1. Com *um só* objeto:

Uma figura no centro do quadro, apesar de obter um equilíbrio perfeito e a simetria, gera o cansaço; num canto extremo do quadrinho produz um desequilíbrio total e anti-estético; um pequeno deslocamento quebra a monotonia e leva a relacionar as partes (figura e fundo) com sensação agradável.

151

2. Com *vários* objetos:

O problema do tema do quadrinho surge com maior nitidez. Todas as partes concorrem para evidenciá-lo. A visão dividida entre as duas figuras laterais prejudica a cena. O corte de uma figura destaca o tema.

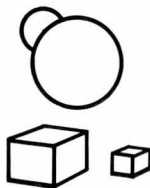
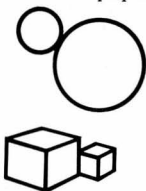
152

153

O desequilíbrio *compensado* evita a monotonia, o cansaço e o desinteresse.

154

155

Objetos que apenas se tocam, se forem separados ou superpostos, tornam-se mais agradáveis.

156

A alternância de valores, quantidades ou distância evita a monotonia.

Como se conservam, por experiência anterior, ou por aprendizado, as proporções e as distâncias do real, as diversas colocações e tamanhos indicam as distâncias que cada figura guarda da outra e destacam o tema deste quadro. Os informativos táticos apelam para uma experiência ou um *savoir* anterior.

Na seleção e aplicação destes elementos, está a *liberdade* do desenhista; por meio deles busca o equilíbrio das formas, a atenção, o interesse, e evita os efeitos secundários que perturbam a sua realização.

A composição dos traços de uma figura, além deste valor estético, pode traduzir as diversas expressões faciais.

O rosto externa os sentimentos. O que de verdade pode haver na interpretação de traços fisionômicos não está ainda definido. Mas de há muito se tem praticado a avaliação do caráter e das aptidões de uma pessoa com base nas feições ou maneira de se comportar. Na vida prática, todo ato de comunicação é precedido de avaliações prévias de ambos os comunicadores; antes do primeiro contato, todos os traços informativos são medidos: o modo de vestir, de andar, de falar, de olhar etc. Os traços fisionômicos dão maiores informações e funcionam como canais auxiliares da comunicação oral. A experiência quotidiana já tem uma escala empírica de traços fisionômicos significativos para os estados emocionais e para as definições de personalidade.

Nos quadrinhos, as expressões faciais definem o caráter, o tipo das personagens e também exteriorizam, no transcorrer da narrativa, os seus sentimentos e emoções. Cabe ao desenhista criar uma galeria variada e distinta de personagens, traçar expressões que traduzam os diversos estados afetivos, e, sobretudo, conservar sempre a identidade dos tipos na variedade das expressões fisionômicas.

A combinatória dos traços que funcionam como unidades significantes (como já foi visto) e das suas variações pode criar esta galeria de tipos e uma escala dos estados afetivos (emoções, sentimentos e paixões) que dominam as personagens. Não há, porém, nem mesmo em psicologia, uma escala de formas desenhadas funcionando como signos que interpretem as diversas reações humanas e transmitam aos observadores o seu significado.

A título de amostra, segue uma imperfeita classificação de alguns exemplos colhidos na produção de Maurício. Ele tem um elenco bastante grande de personagens-tipos, que formam a turma de crianças encabeçadas por Mônica:

157

ou o grupo jovem, mais moderninho e crescido, ao redor de Tina,

158

as personagens pré-históricas, o herói do espaço, o Astronauta,

159

160

o mundo dos bichos.

161

Todos são identificados pelos traços inconfundíveis de Maurício (mesmo quando seus assessores desenhem). Como quase todas as suas figuras humanas têm a mesma cara, os traços diferenciais são dados, normalmente, por elementos, digamos, externos: a Mônica é reconhecida pelos cabelos lisos, os dentinhos de coelho, o vestido vermelho; o Cebolinha, pelos cabelos (só cinco fios) espetados; o Cascão, pelos cabelos empelotados de terra e manchas de sujeira no rosto; o Anjinho, pelas asas, olhos azuis e *diáfanos* (esta impressão é dada porque não são desenhadas as pupilas), camisa azul, cabelos loiros e encaracolados; a Tina, moderninha e *prafrentex,* pela calça Lee, cabelo liso, óculos de aro grande, medalhão "hippy"; Lucinda, a dinossaurinha cor-de-rosa, pelos cílios bem grandes (Observação: os cílios são, em geral, em todos os *comics,* o significante do sema *mulher, feminino, fêmea* e, muito freqüentemente, de *beleza, feminilidade, sensualidade*).

Como ele trabalha com desenhos estilizados, as unidades empregadas são simples e facilitam o trabalho de classificação. A análise combinatória pode fornecer o número de arranjos possíveis de se obter com as unidades com as quais Maurício trabalha. Os componentes variáveis são os olhos, as pálpebras, as pupilas, as sobrancelhas e a boca.

162

os olhos:

fechados:

as pálpebras:

as pupilas:

no meio

no alto

embaixo

Estes três elementos e suas variações nos dão vinte e nove arranjos. As *sobrancelhas* e suas variações podem fornecer, só com o primeiro arranjo obtido acima (olho aberto, pupila no meio), seis arranjos diferentes:

163

Jogando com os dois agrupamentos teremos um total de *174* (29 × 6) variações.

164

As possibilidades apresentadas pela *boca* completam o número de arranjos possíveis, dando um total de 1 566 (174 × 9) formas de expressões faciais!

É um número muito grande para ser apresentado aqui. Seria necessário ainda selecionar os arranjos aproveitáveis como conjunto semanticamente expressivo, como por exemplo:

olhos abertos, boca fechada = *ver;*
olhos semi-abertos = *sonolência, mal-estar;*
olhos fechados (para cima) = *sono;*
olhos fechados (para baixo) = *euforia,* etc.

Seriam todos os arranjos significativos? Talvez muitos se confundissem na expressão de um único sentimento ou ato, outros não produzissem nada, como certos arranjos possíveis das letras do alfabeto. Um mesmo sentimento pode ser expresso por combinatórias diferentes, ao passo que uma pequena variante produz um sentimento oposto no conjunto fisionômico: boca fechada para cima = *alegria;* boca fechada para baixo = *zanga.*

Em vista do número elevado de arranjos, da dificuldade de seleção das formas semanticamente válidas e do número relativamente pequeno de exemplos, não foi feita uma escala dos estados afetivos segundo a ordem dos arranjos, mas foram colocadas algumas imagens, que obedecessem ao trajeto que vai da alegria à tristeza, do riso ao choro, da tranqüilidade à preocupação e ao medo.

165

Olhar amistoso de quem percebe que está sendo observado.

Alegria, tranqüilidade, despreocupação.

166

Alegre, falando com um sorriso comunicativo e persuasivo.

Alegre, amistoso, acanhado por estar sendo observado.

167

Alegre, falando com entoação melosa, amaciando a voz.

Alegre por estar vendo alguma coisa bonita ou por esperar alguma surpresa agradável.

168

Muito alegre, ansioso por realizar alguma coisa.

Satisfeito, um pouco pensativo.

169

Euforia.

Falando com entusiasmo contagiante.

Desejo, gulodice, libido.

170

Comendo satisfeita e gulosamente (bochecha).

Sorriso ardiloso e enganador, "passando uma conversa".

171

Olhando de esguelha, sorriso matreiro e peralta, preparando alguma peça.

Sorriso safado e "inocente" (dentes à mostra).

172

Sorriso sádico.

173

Sorriso abobalhado; estonteado; zonzo, ou bancando o inocente.

"Santinho".

174

Superioridade, pose de quem fala com conhecimento de causa.

Desprezo, indiferença de ser superior.

175

Dúvida (O que foi? como? Não entendi!); atenção.

Preocupações.

Preocupações e tristeza.

176

Zangado, descontente, agressivo.

Fúria e agressão.

177

Ameaça, discussão, bronca.

Pirraça.

178

Medo (e súplica).

179

Curiosidade. Atento a algo desconhecido que chamou a atenção.

Petrificado pelo medo, diante de algo horrível ou pavoroso.

180

Espanto diante de alguma coisa inesperada.

Pavor.

181

Pavor (e fuga).

Abatido pelo cansaço e/ou mal-estar; enjôo.

182

O choro, a dor, a tristeza. Dormindo. Sono.

Nos exemplos, embora focalizado só o rosto, foram apresentadas as figuras de corpo inteiro e se percebeu como são importantes os gestos no ato de comunicação, que é total: além das palavras, automaticamente empregamos a expressão facial e a corporal.

As pessoas *falam* também com os gestos. Os quadrinhos, especialmente os atuais, exploram ao máximo as possibilidades das expressões corporais. Um dos motivos é que a imagem fixa deve sugerir todos os momentos da ação ou caricaturar os gestos; outro é a necessidade de renovação. Nos quadrinhos modernos, predomina a ação, a história. A ação narrativa, no entanto, é muito simples; como veremos, as histórias não são mais do que infinitas variantes sobre um só tema: a luta do bem contra o mal, que se resolve na seqüência, na contigüidade sintagmática dos quadrinhos. A solução encontrada foi a de exagerar os gestos e procurar dar maior função narrativa à imagem. Hoje, podemos encontrar páginas inteiras guiadas somente pela imagem, sem o auxílio do texto, que só aparece nas onomatopéias, abundantes e também figurativas. A mudança vertiginosa de planos, de ponto de vista (foco) e a busca de formas inusitadas dinamizam a história e atraem o leitor. O dinamismo de cada imagem, já de si tão grande, cresce na seqüência. A imagem é fixa, *eppur si muove*. A composição lembra os grandiosos afrescos da Capela Sistina e os hércules majestosos de Michelangelo.

Tipologia icônica dos Q [183]

Os desenhos têm o estilo próprio de cada artista; definem e identificam o seu autor, sendo possível falar em desenho deste ou daquele desenhista. Percebe-se a diferença e gosta-se de um e não de outro; definir, no entanto, ou descrever os estilos e formas, é bem difícil. É o mesmo que definir gosto ou cores. Além disto, não há uma nomenclatura científica ou uma escala para medir as diferenças; o que há são descrições que não dizem nada:

— "Tal artista tem um traço firme..."
— "... desenho vanguardista..."
— "... o desenho desta história é sumamente superior ao da que realizou depois..."
— "... desenhadas com bastante dureza..."
— "... estilo velho..."
— "... desenhos medíocres..."
— "... infantilmente estilizado..." [46]

O que é possível fazer é apresentar alguns exemplos de desenhos realizados, numa tentativa de tipologia iconográfica em que se percebam as diferenças do grau de estilização ou de semelhança com o real (há desenhos em quadrinhos que são elaborados com modelos reais, ou com auxílio de fotografias); do instrumental usado (bico-de-pena, pincel); do estilo individual de

alguns autores mais conhecidos; e dos recursos expressivos usados na composição.

1. *Realistas*
   — Bico-de-pena e pincel.

JEAN CLAUDE FOREST (Barbarella) 184

BOB KANE (Batmam) 185

JAYME CORTEZ (Zodíaco) 186

— Bico-de-pena, pincel, retícula chapada.

HAROLD FORSTER (O Príncipe Valente) 187

ALEX(ANDER) RAYMOND (Flash Gordon). 188

2. *Estilizados*

CHESTER GOULD (Dick Tracy) 189

AL CAPP (Lil Abner) 190

V. T. HAMLIN (Brucutu) 191

ZACK WOSLEY (Jack do Espaço)

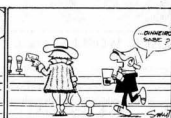
3. *Caricatos*

AL SMITH (Mutt & Jeff) 193

SEGAR (Popeye)

194

HOWARD POST (os náufragos)

195

REG. SMITH (Zé do Boné)

196

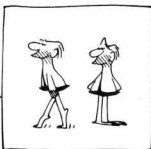
QUINO (Mafalda)

197

ZIRALDO (Pererê)

198

MAURÍCIO DE SOUZA (Cebolinha)

199

JOHNNY HART (A. C.)

200

ROG BOLLEN (Os Bichos)

201

AL SMITH (Gato Félix) 202

JAGUAR (Sig) 203

2. O texto

Nossa época é tida como predominantemente visual. Na realidade não é assim, como contesta Roland Barthes (v. p. 31). Em tudo encontramos ainda a palavra, como elemento precípuo de comunicação, acompanhando invariavelmente a imagem; é ela em todos os casos, que tem a última palavra.

A H Q, ainda que identificada pela imagem, invariavelmente vem companhada do texto, do elemento lingüístico, que se funde com a imagem e forma o código narrativo quadrinizado.

Como o verbal entra nos quadrinhos? Como se combinam ambos os sistemas? Qual a função de cada um?

Funções da linguagem nos Q

A linguagem articulada forma um elemento suficiente para a comunicação. Pode suportar sozinha a função narrativa. Freqüentemente se une à imagem, alternando com ela funções de dominância e complementaridade. Quando ela não é o elemento dominante, Barthes lhe atribui duas funções básicas: *ancrage* e *relais* (fixação e ligação). [47]

1. *Fixação*

Toda imagem é polissêmica, o que gera no *leitor* angústia e interrogação.

"Por isso desenvolvem-se em toda sociedade técnicas diversas destinadas a fixar a cadeia flutuante dos significados, de modo a combater o terror dos signos incertos; a mensagem lingüística é uma destas técnicas." [48]

Nesta função a palavra poderá desvendar o sentido denotativo da imagem e ajudar na interpretação dos seus semas conotativos. Ampliando esta segunda função, à palavra do texto cabe dirigir a leitura segundo a intenção que o emissor lhe quer dar. Ele seleciona o significado.

"/. . . / é verdadeiramente o direito de visão do criador." [49]

Seria uma espécie de valor repressivo em relação à imagem.

204

205

2. *Ligação*

Neste caso, palavra e imagem se acham em relação complementar. Ambas fazem parte de um sintagma superior, que é, no caso, o narrativo. Por isto, a palavra é importante nas H Q como no cinema. Os diálogos não são mera representação mimética do ato da fala, mas fazem caminhar a ação, emprestando à imagem os significados que ela não pode ter.

A carga informativa da linguagem é maior nessa sua segunda função. Ela conduz a narrativa, ao passo que a imagem se incumbe das informações descritivas: personagens, cenários, movimento.

Os índices e os informantes (segundo a classificação das funções narrativas de Barthes) recaem quase totalmente sobre a imagem.

Apesar desta função preponderante da palavra, ela ficou confinada quase que só nos balões, irmanando-se à função precípua da imagem e igualando-se a ela, porque aí a palavra não *narra,* ela *representa.* A linguagem ganhou mais força, mas "só desempenha o papel exatamente limitado que goza na vida: o da palavra". [50]

A linguagem é mais custosa na aprendizagem e decodificação que a imagem. Talvez por isto, em nossa época, as narrações ainda lidas sejam as H Q, pois o elemento de maior custo, a escrita, fica limitado estritamente ao diálogo, evitando-se o gasto e o enfado da leitura de imensas descrições verbais de personagens e situações. Estas, em grande parte, são resolvidas com meios mais econômicos, para o leitor, e talvez mais eficazes, as imagens.

Formas de apresentação do texto

Há várias formas de apresentação do texto: no balão, na legenda, na onomatopéia, no título, em figuras componentes do quadro.

1. *O balão*

O *balão,* criação original dos quadrinhos, tornou-se um traço distintivo deste meio de comunicação e uma de suas características, tão importante, que, na Itália, constitui o próprio nome das H Q, *i fumetti.*

As *formas* dos balões são diversíssimas. A mais comum é a que se aproxima de um círculo. Um apêndice em forma de flecha está voltado para a boca da figura que fala. Este círculo

206

Séc. XVI

207

Séc. XVII[51]

envolve a fala. Assim, o balão é o elemento que indica o diálogo entre as personagens e introduz o discurso direto na seqüência narrativa. Além de desenvolverem esta função precípua, participam também da imagem. Eles são imagem: transformam o elemento lingüístico em imagem. Disto decorrem dois fatos importantes: como imagem, ele compõe o quadro juntamente com as figuras, e, com elas, segue uma disposição estética, formando um todo. Enquanto elemento da fala, traz em si dados, informações das qualidades desta fala (metalingüísticas, portanto).

Como as formas dos balões variam ao infinito, é bom, antes de estudar um exemplário deles, fixar as duas formas básicas:

— o balão-*fala*;
— o balão-*pensamento*.

O *balão-fala,* o mais comum, tem seu contorno bem nítido, contínuo. O apêndice em forma de seta sai da boca do falante.

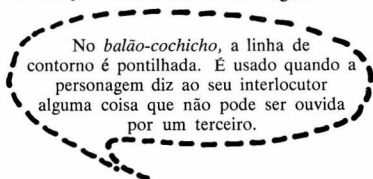
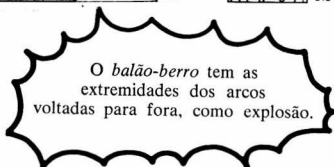
208

No *balão-pensamento,* a linha de contorno é irregular, ondulada, quebrada ou de pequenos arcos ligados. O apêndice é formado por pequenas bolhas ou nuvenzinhas que saem do alto da cabeça do pensante.

209

É grande a diferença entre estes dois tipos: enquanto o balão-fala representa o diálogo mantido entre as personagens, o balão-pensamento é uma informação exclusiva para o leitor e pode ser considerado como uma intromissão do narrador dentro da personagem, de um narrador onisciente, que lê até o pensamento dos seus heróis. Aí aparece uma função figurativa da linguagem ou uma função lingüística da imagem.

Além destes dois tipos gerais (porque convenção própria dos quadrinhos e adotada por todos os desenhistas), existem milhares de criações individuais, facílimas, no entanto, de decifrar, tomando como base o significado do texto nelas incluso, pois sua forma está intimamente ligada ao texto e à narrativa. Pode exprimir fúria, ódio, medo, alegria. Transforma assim uma realidade lingüística (abstrata), em realidade física e concreta.

Há algumas formas que carregam significado especial ou reforçam as informações contextuais da mensagem:

O *balão-trêmulo* tem as linhas tortuosas como o tremular das ondas. Indica o medo que se sente ou que se quer transmitir.

215

Os sons e falas emitidos por aparelhos elétricos ou eletrônicos estão em *balões-de-linhas-quebradas* em forma de faísca elétrica.

217

O *balão-vibrado* procura reproduzir a vibração de voz tremida.

219

O *balão-glacial* mostra a frieza, o desprezo de uma personagem por outra.

221

O *balão-uníssono* engloba a fala única de diversas personagens.

223

Alguns autores não usam o balão. O texto fica desguarnecido em um canto qualquer do quadrinho, ao lado do falante. Permanece, porém, a seta reduzida a um simples traço a sair da boca da personagem:

A FAMÍLIA É A CRIAÇÃO MAIS BELA DE DEUS!

224

Há também os *balões-duplos* e os *intercalados*:

os duplos são os que, pertencendo a uma só personagem, são ligados por um "estreito" e informam que a fala foi dividida

por um breve silêncio, em duas partes.

Entre os dois globos pode ser intercalada a fala de outra personagem.

ESTOU PREOCUPADO COM O CEBOLINHA!

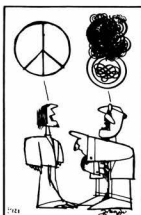
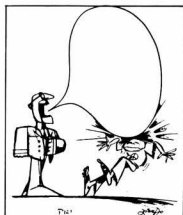
ELE NÃO SABE NEM QUEM E'!

AMNÉSIA!

227

É evidente a visualização de um diálogo intenso e rápido em que as réplicas são quase simultâneas. A simultaneidade propriamente dita não seria possível representar, por se baralharem as letras das diversas falas, o que significaria um diálogo em que ninguém se entende. Destacam-se ainda os curiosos balões do MAD.

As virtualidades expressivas dos balões possibilitam uma linguagem extremamente rica, sobretudo quando os cartunistas dominam os recursos da linguagem icônica e apresentam exemplos tocados de genialidades:

a palavra pungente 228

o choque das gerações na linguagem 229

a palavra contundente 230

A *posição* dos balões no quadrinho, além da sua participação estética, já está convencionalmente estabelecida:

— a leitura se faz da esquerda para a direita;

— de cima para baixo.

Isto tem uma conseqüência importante, porque se traduz em indicação de tempo narrativo: as falas da esquerda e do alto são anteriores às outras. Há então uma figuração motivada do tempo.

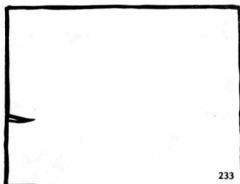
231

O desenhista deve organizar a distribuição das imagens e balões obedecendo ao encaminhamento natural da leitura dos espaços. As histórias *faladas* estabelecem um conflito entre a leitura das imagens, a leitura do texto e, em conseqüência, do tempo narrativo. A liberdade na leitura das imagens sofre uma limitação, quando entra o elemento lingüístico, o balão, cuja leitura é orientada rigidamente da esquerda para a direita. Esta forma passa a ser aplicada também à imagem: a leitura dos espaços vai caminhando para a direita, como se uma linha vertical a partir da esquerda fosse ocupando paulatinamente as áreas próximas.

Justamente a solução destes dois problemas, o estético e o lógico, às vezes é difícil, como se pode ver na distribuição das vozes neste quadrinho:

232

Além da solução achada para a sucessão das vozes, parece que a voz do pato (/ socorro /) deveria ser entendida como simultânea às outras duas.

Este outro exemplo mostra o apêndice do balão como elemento de ligação narrativa entre este quadrinho e o seguinte, uma vez que remete à última voz (/ Tico! Venha já para cá! /) da pessoa que está no quadrinho seguinte:

233

Neste outro exemplo, a imagem alterou a direção da leitura. A personagem (ausente) que está rindo tem um movimento ascensional, o que obriga a sucessão temporal narrativa e a leitura dos balões a irem de baixo para cima. Os balões obedecem a esta orientação e vão *sumindo* à medida que se afastam da cena:

234

Abaixo, a fixação da ação se dá no último momento e a sucessão das leituras dos balões e das figuras é perfeita:

Os momentos narrativos e de leitura

1.º | 2.º | 3.º

235

	TEXTO	IMAGEM
1.º momento:	/Sir Willie... /	"a moça abre a cortina".
2.º momento:	/Quem é?/	....
3.º momento:	....	"Willie se volta para a moça".

A solução de se empregar dois quadrinhos, um para cada momento da fala, é a mais comum para esta ambivalência de espaço e tempo em que aparece a função ligadora do texto no encaminhamento da ação:

236

Em alguns casos as dificuldades são maiores. Abaixo, os balões foram dispostos de maneira que não prejudicassem a imagem; um deles até ultrapassou o quadrinho (função ligadora). Mas a ordem vertical de leitura não foi obedecida, prevaleceu a horizontal; a ação de *atirar a flecha* foi condensada no momento *arco retesado*. Daí a distonia entre os dois elementos:

	TEXTO	IMAGEM
1.º momento:	/Force o arco para frente/	....
2.º momento:	/Puxe a corda ao mesmo tempo.../	....
3.º momento:	/ótimo/ (momento da imagem)	"o arco está retesado".
4.º momento:	/Agora, solte!/	....

237

Neste exemplo, a distonia é maior. Dois quadrinhos resolveriam melhor a ação:

	TEXTO	IMAGEM
1.º momento:	/Com um charuto na boca fica mais convincente/	....
2.º momento:	....	("tirar o cigarro da boca": elíptica)
3.º momento:	....	"jogar fora o cigarro"
4.º momento:	/Tome/	"Colocar o charuto na boca".

238

Há exemplos de balões e imagens dispostos anarquicamente. Não há um tema central nem ordem preestabelecida para a leitura (v. p. 86).

Outro elemento importante é o *apêndice*. Já foram vistos os dois tipos principais: a *flecha* e a *bolha*, que significam, respectivamente, a fala e o pensamento.

O apêndice do balão difere dele no valor ou na função que desempenha. Enquanto o balão, participando dos dois códigos (o figurativo e o lingüístico) transforma a escrita em som, o apêndice transforma a narração em discurso direto; as palavras não são contadas, são também representadas, e assim passamos da diegese (a narração) para a mimese (a representação). Equivale ao que em teatro ou cinema são os diálogos: elimina-se a mediação do narrador pela observação direta do fato, suprimem-se as tradicionais frases indicativas intercaladas nos diálogos: "... — então disse...", "assim falou...", "replicou...". Outras indicações serão propostas pelas próprias figuras e pelo próprio balão, que tomam o encargo de completar as informações de uma determinada fala.

O *conteúdo* ou *recheio* dos balões pode ser constituído apenas de um *sinal lingüístico* ou um *grafema*: um ponto de interro-

gação ou de exclamação, uma letra. Seria o balão-mudo, pois não contém nenhuma fala. Estes sinais são os índices do estado de alma da personagem. O significado expresso pode ser um qualquer na imensa gama de sensações e sentimentos da alma humana. A situação *histórica* é que indicará com segurança qual deles se acha atualizado e expresso no momento. Um grafema pode assumir valor onomatopaico. Um bastante comum e encontradiço é o /z/, interpretado como o arfar de um sono pesado ou de um ronco.

239

240

241

242

Caracteres gráficos. As letras que formam as palavras e as orações são normalmente escritas à mão. (Uma de nossas editoras foi chamada à ordem porque nas suas traduções transcrevia os textos com caracteres tipográficos; o balão perdia muito da sua força figurativa, informativa e expressiva, diminuindo em grande percentagem o seu poder de comunicação). Aqui também as letras assumem formas diferentes de acordo com as diferentes intenções e mensagens a serem transmitidas: é a função figurativa do elemento lingüístico. As palavras mais cheias de emoção e entoação são escritas em tamanho maior, seu traço é grosso e bem destacado no contexto, às vezes tremido (significa medo), ondulado (um grito que se propaga pelas ondas sonoras no espaço). A sua interpretação também é muito variada, mas não é difícil, uma vez situados no contexto da história e da frase, determinar-lhes o sentido.

243

244

245

Autores há que se utilizam de caracteres de outros sistemas de escrita. Isto de duas maneiras:

— utilizando-se apenas dos aspectos formais dos caracteres de outra língua, revestem o seu próprio enunciado com aquelas aparências. Na fala de um chinês, por exemplo, as frases portuguesas podem vir traçadas com os *pauzinhos* que formam os ideogramas chineses. Isto pode significar que esta personagem tem um forte sotaque de sua língua de origem.

246

247

— desenhando frases ilegíveis com caracteres estrangeiros, provavelmente desconhecidos dos leitores. A frase, portanto, não será entendida. Acredita-se (sem muito interesse de provar o contrário) que o desenhista tenha colocado uma frase realmente existente naquela outra língua. O importante nestas duas situações é que o sinal apresentado tem um duplo significado e um duplo valor. Uma informação é para a personagem do quadrinho e outra para o leitor:
— a personagem está falando com um estrangeiro e não consegue entender o que ele diz;
— o leitor também fica sabendo que se trata de um estrangeiro e também não entende.

248

249

250

251

— *Desenhos diversos.* Sabe-se que não existe apenas censura ostensiva e oficial, mas também uma invisível, imposta, ou pela sociedade, ou pelo próprio indivíduo. Diante disto, o autor, para se furtar à responsabilidade de palavrões ou coisas proibidas que as suas personagens possam dizer, substitui estes elementos censurados, por desenhos de sapos, cobras, lagartos, espirais... o diabo. O desenho exerce uma função lingüística.

252

Outros desenhos há que não encobrem elementos censurados, mas evidenciam o pensamento das personagens. Por exemplo: uma lâmpada traduz uma idéia luminosa que a personagem teve; figuras diversas, aquilo em que a personagem está pensando.

253

254

255

256

257

258

259

Este exemplo é curiosíssimo, porque apresenta o problema do sujeito da enunciação: o conteúdo do balão é narrativo e mimético.

Este aspecto icônico dos balões é extremamente variado. Como sempre, o contexto levará à indicação do significado ou informação contida na imagem interna do balão.

Constata-se deste modo a coexistência, num mesmo significante, de dois valores significativos:

— o analógico, símile, enquanto reproduz uma figura;
— o simbólico, convencional, portanto, enquanto é elemento inserido no balão.

Robert Benyon [52] aponta setenta e duas espécies de balões.

Há também H Q sem balões. Nas historietas mudas, apenas o grafismo das seqüências é suficiente para estruturar um pequeno acontecimento. Claude Moliterni (desenho) e Jorge Mora (ro-

teiro) montaram uma história de cinco páginas sem nenhuma palavra. Só o penúltimo quadro tem um imenso *sock!*

De tudo o que ficou dito, o importante é observar a nova dimensão dada pelos quadrinhos ao elemento lingüístico e principalmente ao narrativo. As funções indiciais (Barthes) são assumidas pelo balão; o narrador oculta-se facilmente, pois raro temos as suas *entradas* em cena para indicar as falas do discurso direto. O ato de *fala*, de *diálogo*, é representado mimeticamente.

Deste modo, as H Q conseguiram construir uma linguagem bastante original, bastante afastada da língua corrente, que traz em si todos os elementos de sua interpretação e que não é entendida senão dentro da própria H Q. O balão é de fato um dos traços distintivos deste instrumento de comunicação de massas; surgiu dentro dele e é sua propriedade exclusiva.

O Congresso Internacional dos Quadrinhos, realizado em São Paulo em 1970, adotou como seu emblema o logotipo formado destes dois elementos: um quadrinho, um balão.

260

2. *A legenda*

Enquanto o balão representa a fala, aparece ao seu lado outro elemento narrativo, especificamente diegético: a *legenda.*

Sua *forma* de apresentação é diversa. Quando muito extensa, pode ocupar um quadrinho inteiro. Normalmente, é um pequeno fragmento do discurso narrativo e, por isto, pode ficar em pequena faixa limitada por uma linha paralela a um dos lados do quadrinho.

A sua *posição* não tem outro imperativo importante senão o de ter uma boa distribuição no espaço da cena representada. Sendo assim, pode ocupar a faixa paralela de qualquer um dos lados. Normalmente, é o de cima, porque é convencionalmente o lado de *início de leitura* e o ponto adequado para se colocar um elemento de ligação entre um quadrinho anterior e um posterior na seqüência.

O *conteúdo* é sempre um texto com caracteres normais, pois aí entra a voz quase impassível do narrador, elemento externo à ação.

3. *A onomatopéia*

É outro elemento que se liga diretamente à cena representada, sendo dos que brotaram de modo autêntico e original, nos quadrinhos, daí se desenvolvendo e se tornando também um dos seus símbolos distintivos. É a explosão sonora dos *fumetti*.

Apresenta igualmente o duplo aspecto: analógico e lingüístico. Enquanto analógico, com motivação fácil (tamanho dos grafemas, volume, tridimensionalidade, formas as mais variadas), participa da montagem da cena.

Enquanto lingüístico, normalmente só aproveita a qualidade sonora do grafema representado. Por isto, varia de língua para língua.

Como complemento, sugerimos a leitura de um estudo muito bem feito e completo, incluindo um pequeno dicionário de onomatopéias dos quadrinhos, realizado por Naumin Aizen.[53]

4. *O título das histórias*

O início de cada historinha é marcado com um cuidado especial. O texto apresenta o seu papel importante de *ancrage,* ao mesmo tempo que participa da composição icônica do quadrinho. Também aqui exerce aquela função figurativa: as letras são muito bem trabalhadas e dispostas em harmonia com os elementos do quadrinho inicial. Nesta *ouverture* são apresentados: o nome do herói, o nome da história, o nome do desenhista e o nome do roteirista. Estas formas de apresentação, no entanto, variam:

a *forma fixa:* esses títulos são como uma *marca registrada,* um *prefixo* ou *carimbo* que se repetem sempre da mesma forma no início da história, ou de cada página semanal, ou de cada *tira* diária.

Por causa desta sua fixidez não participam da história nova que se inicia ou dos capítulos que a continuam. O único elemento variável é o nome de cada nova história.

262 263 264 265 266

b. *formas variáveis:*

— como quadro-resumo. Participa da história enquanto lhe toma uma das cenas mais significativas ou condensa numa só vários momentos significativos. Assim, além das informações dos diversos nomes, aparecem legendas que apresentam a história e a localizam no tempo e no espaço e também balões com falas das personagens;

267
268

269

— como quadro que já pertence à seqüência inicial da narrativa. A história começa de chofre. Aí, então, se acumulam tanto os nomes identificadores da história como as legendas de situação e também os possíveis balões.

270

As revistas periódicas (brochuras mensais, bimensais ou semanais) costumam trazer este tipo de quadro-síntese na capa. Aí pode aparecer o texto como índice da matéria contida na narração e outras informações com função *apelativa*. [54]

As revistas mais sofisticadas, de luxo, os *comic books*, os álbuns de histórias completas, têm, como num livro, a sua *página de rosto* com todas as indicações bibliográficas tradicionais. Às vezes, acrescentam-se algumas imagens do herói (espécie de marca registrada) ou de uma cena da narrativa.

271

272

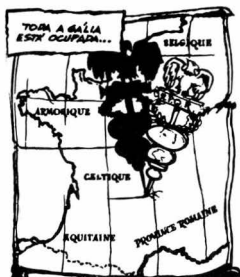
5. *O texto-figura*

O texto pode disfarçar ambas as suas funções (fixação e ligação) nas figuras que formam a cena.

Assim, a placa de um automóvel já é uma pista suficiente para indicar o lugar e o próprio carro. Um sinal de trânsito, uma seta com o nome da cidade mais próxima, leva à indicação do rumo que a personagem está tomando.

Com isto *fixa-se* o significado do desenho e faz-se a *ligação* com os outros elementos narrativos dinâmicos do quadro, que culmina na identificação da ação.

Esta forma de apresentação do texto pode vir em cartas, cartazes, letreiros, placas e etiquetas.

É mais uma função figurativa do texto.

273 274

275

276

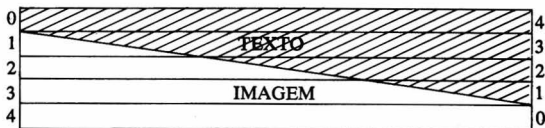
Neste exemplo, há uma superposição de imagens nos três primeiros quadrinhos: a imagem da folha datilografada, representada apenas pelas palavras, e a imagem do Xereta que escreve à máquina.

3. O sistema imagem e texto

Graus de quadrinização

Observando as manifestações narrativas em imagens desde os primórdios da humanidade e, finalmente, o aparecimento das H Q e sua consolidação nas primeiras décadas deste século, podemos notar, empiricamente, que há diversos graus de quadrinização.

A literatura é um sistema representativo que se utiliza exclusivamente de signos lingüísticos para compor uma obra, montar uma mensagem ou representar um ser real ou fictício. Ela se utiliza de um só sistema sígnico, é homogênea. O mesmo não se dá com as H Q. Na maioria dos casos, ocorre a junção dos dois sistemas, o icônico e o lingüístico, em que nem sempre há uma fusão com igualdade de funções, mas a predominância de um sobre o outro, tornando-se, em alguns casos, o elemento subordinado mero complemento, às vezes redundante, como foi visto anteriormente. A partir desta observação, poder-se-ia estabelecer uma escala, empírica sem dúvida, da relação entre os dois sistemas no sistema narrativo, tendo em vista o grau ou a percentagem de sua participação:

SISTEMA NARRATIVO	PROPORÇÕES	
	IMAGEM	TEXTO
Texto sem imagem: romance, contos etc.	0	4
Texto com imagem: história ilustrada.	1	3
Texto e imagem. A função narrativa é distribuída igualmente.	2	2
Imagem predominante. Encarrega-se da dinâmica narrativa. O texto acompanha ou especifica certas imagens, é complementar.	3	1
Imagem sem texto: histórias "mudas".	4	0

Muitas variações podem ser estabelecidas, especialmente nos graus intermediários, como se pode observar no trato com as H Q existentes (Príncipe Valente, Fantasma, Batman, Schulz, Maurício). Só o 2.º grau forma um sistema equilibrado de significantes.

É fato normal vários significantes concorrerem para um só processo global significante (cf. p. 29). Vemos isto na linguagem falada (fala + gesto) e no cinema (fala + sucessão de fotogramas + efeitos musicais + cor). Os primeiros grandes teóricos do cinema, dos anos 20, tentaram criar uma linguagem cinematográfica própria [55] em que só a imagem arcaria com toda a função de representação narrativa. Mas nunca o cinema foi tão *falado* como no cinema *mudo*. [56] Com a invenção do cinema falado houve uma regressão nesse sentido.

Com as H Q se dá o mesmo, como se pode ver pelo quadro acima. O homem tenta captar o mundo e transmiti-lo aos seus semelhantes com os meios expressivos de que dispõe. Cada instrumental traz, naturalmente, as suas limitações, cada tipo de signo condiciona a expressão da mensagem de acordo com a capacidade de traduzir o significado. De fato, sem sair dos sistemas figurativos visuais, é diferente trabalhar com tinta, lápis, mármore, guache etc. Os sistemas homogêneos são mais fiéis ao material expressivo empregado. Os sistemas heterogêneos, à realidade representada.

Levando isto ao pé da letra, só as histórias *mudas* desprovidas de texto, justificariam o nome de histórias-*em*-quadrinhos. As outras seriam histórias *com* quadrinhos, em que o significante está repartido entre a imagem e o texto, com variações constantes de predominância, chegando o significado a se apoiar exclusivamente no texto, deixando para a imagem as notações das *funções indiciais*. [57]

Como devem ser excluídas deste estudo as narrativas em que só exista o texto, ou as em que a imagem é redundante ou mera ilustração do texto, ficamos com as formas restantes, classificadas *grosso modo* pela característica predominante. Na rea-

lidade, uma narrativa em quadrinhos se desenrola com uma variação constante de complementaridade e dominância de um sistema sobre o outro, e isto até de quadrinho para quadrinho.

O grau de quadrinização se refere antes à participação que à quantidade de um e outro sistema no conjunto significante da narrativa, que pode variar, mesmo quando os dois elementos coexistem num mesmo quadrinho. Exemplos:

1. Nos livros com histórias ilustradas, a imagem entra apenas como elemento decorativo. Algumas H Q conservam ainda esta forma, apesar do maior número de quadros e do texto neles incluídos. Aí, a palavra fixa o sentido da imagem e é embelezada por ela, mas dispensá-la-ia facilmente, pois mesmo os diálogos são, muitas vezes, reproduzidos em discurso indireto.

277

2. A imagem é perfeitamente dispensável, pois o texto arca com toda a responsabilidade do significado e lhe tira até a função de comentar ou enriquecer a narrativa.

278

3. A imagem vai fazendo acompanhamento às palavras, sem redundância porque as duas ações, diferentes, mas coordenadas, são assumidas separadamente pelos dois sistemas.

279

4. Imagem e texto se completam; um elemento não dispensa o outro. O texto dissolve a polissemia da imagem, mas precisa dela para que o seu significado se complete.

280

5. Só a imagem se encarrega do significado e da narração.

281

É certo que nas obras literárias, que se destinam a ser lidas e, portanto, a serem *vistas,* a imagem acústica desempenha um papel fundamental, pois mesmo ela existe em função do ritmo e dos padrões de entoação. Ela não nos chega apenas como imagens visuais. Mesmo assim, a utilização dos valores visuais da palavra escrita é freqüente, e disto se origina um intercâmbio de efeitos significativos entre o visual e o verbal.

Machado de Assis, utilizando-se dos sinais de pontuação (visuais, portanto), monta uma seqüência narrativa, espécie de embrião ou roteiro de uma história-em-quadrinhos em que faltam apenas os balões:

O velho diálogo de Adão e Eva [58]

Brás Cubas	...?
Virgília	....
BC	....
	......
V	.....!
BC	......
V	....
	......?........
	....
BC	....
V	....
BC	....
	....
	.......;....!..
	..!...........
	..............!
V	.............?
BC	.....!
V	.....!

Interseções dos elementos, o icônico e o lingüístico

É difícil, no entanto, precisar a distribuição das funções da imagem e do texto. Com a apresentação do exemplo seguinte, pode-se observar superficialmente como funciona:

282

Informações deduzidas do quadrinho e que levam à significação:

1. Imagem:
   — informações claras, sem ambigüidade:
   "Batman" e "Robin" (já é do conhecimento dos aficcionados dos Q);
   "Batman faz gesto de parar";
   "o chofer do caminhão";
   "o batmóvel na frente do caminhão";
   "o caminhão de entrega";
   "as árvores (sinais secundários contextuais, de simples composição)".
   — informações com ambigüidade:
   "o gesto de Batman";
   "a ação de Batman";
   "a posição dos dois veículos (colisão ou encontro? colisão batmóvel x caminhão ou caminhão x batmóvel?)";
   "o tipo dos veículos";
   "a pessoa que está no caminhão";
   "o gesto de Robin".

2. Texto:
   — legenda:
   [O batmóvel. . .] fixa uma informação sobre o carro de Batman mas é redundante (já é do contexto dos leitores dos quadrinhos);
   [. . . dá uma fechada no caminhão. . .] fixa o significado da cena e destrói a ambigüidade da imagem.
   — balão de Batman:
   /Espere/ é redundante, porque o gesto de Batman diz a mesma coisa.

/leiteiro/fixa o significado do "chofer do caminhão" /quero fazer-lhe uma pergunta/ acrescenta uma nova função à ação narrativa e esclarece o motivo que deu origem a esta cena.

— balão de Robin:
/E é bom ter as resposta certas/. Esta frase é redundante pois, como continuação da sentença anterior de Batman, traz as mesmas informações.

— letreiro no caminhão:
[*Leite*], [*Leite*]. Fixa, como índice, o significado do caminhão ("caminhão de entrega de leite"). É redundante em relação ao texto de Batman (/leiteiro/).

Temos assim as informações redundantes:

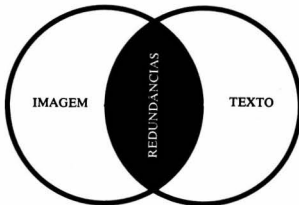
IMAGEM		TEXTO
"gesto de mão"	=	/espere/
"Batmóvel"	=	[Batmóvel]
"caminhão"	=	[caminhão]
"batmóvel na frente do caminhão"	=	[dá fechada no caminhão]

As ambigüidades das imagens são fixadas pelo texto:

A pessoa no caminhão	/leiteiro/
O tipo do caminhão	(de entrega de)[LEITE]
O batmóvel na frente do caminhão	[deu uma fechada no caminhão] /espere/
O gesto de Batman	/Quero fazer-lhe umas perguntas/
A ação da Batman e Robin	/E é bom ter as respostas certas!/

As informações do texto se intersecionam com as informações da imagem. A interseção é a redundância, quinhão de todos os sistemas de signos, especialmente dos heterogêneos. A redundância garante-lhe de certo modo a eficácia da mensagem. Poderíamos representar graficamente este relacionamento dos elementos dos dois códigos dentro do quadrinho (Como recurso exclusivamente operatório, por meio de uma *decoupage,* os elementos deste quadrinho são apresentados separadamente):

CONJUNTO — IMAGEM

E o gráfico seguinte mostraria o funcionamento dos dois sistemas:

A NARRATIVA

O estudo original de Vladimir Propp, Morfologia do Conto Popular Russo, foi publicado em 1928 e só reapareceu em uma tradução inglesa (e mutilada) de 1954.

Este estudo tem grande importância porque serviu de base para os estudos atuais das estruturas narrativas.

Propp, dividindo o conto em pequenas frases narrativas, percebeu que eram formadas de elementos constantes e de elementos variáveis:

"O que muda são os nomes (e ao mesmo tempo os atributos) das personagens; o que não muda são suas ações ou suas funções." [59]

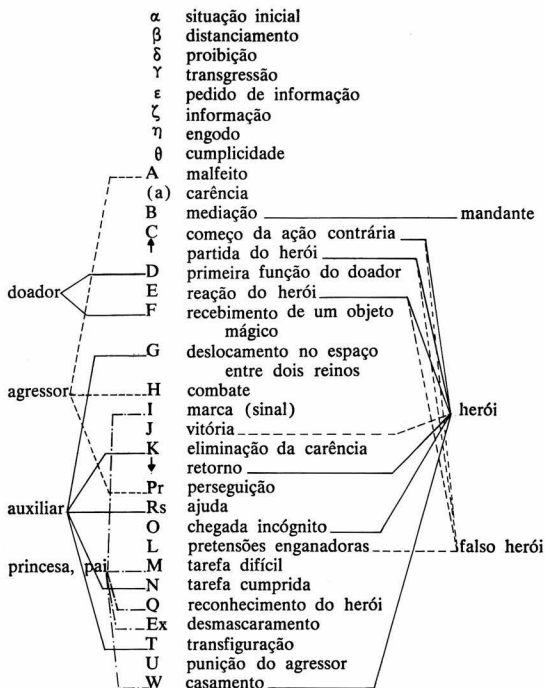
"No estudo do conto, a única pergunta importante questiona *o que fazem* as personagens; *quem* faz alguma coisa e *como* a faz são perguntas que só se colocam acessoriamente." [60]

"Por *função,* entendemos as ações de uma personagem definida do ponto de vista de sua significação no desenvolvimento da intriga. Os elementos constantes, permanentes, do conto são as funções das personagens, quaisquer que elas sejam e qualquer que seja o modo como essas funções são preenchidas. As funções são as partes constitutivas fundamentais do conto. O número das funções que compreende o conto maravilhoso é limitado." [61]

"A sucessão das funções é sempre idêntica." [62]

"Todos os contos maravilhosos pertencem ao mesmo tipo no que concerne à sua estrutura." [63]

Comparando um *corpus* bastante significativo de contos russos, Propp encontrou trinta e uma funções. Nem sempre estas funções estão presentes num conto, mas a ordem de aparecimento no transcurso da narrativa é sempre a mesma.

As personagens também foram organizadas em classes. Sendo elas o elemento variável do conto, foram classificadas segundo a sua *esfera de ações.* Este quadro poderia esquematizar as funções e as personagens:

Muitas das funções pertencem à esfera de ação do herói, que, parece, não foram mencionadas por Propp, porque já estão dentro da esfera de outras personagens. [64]

Deste modo, Propp elaborou dois modelos estruturais: o primeiro, o da sucessão temporal das ações, detalhadamente; o segundo, o das personagens, mais resumidamente.

A mais importante operação foi a de fracionar o texto em séries de ações seguidas. Em conseqüência:

"Todo o conteúdo de um conto pode ser enunciado em curtas frases semelhantes a estas: os pais saem para ir à floresta; proíbem às crianças de sair; o dragão rouba uma donzela; etc. *Todos os predicados refletem a estrutura do conto,* todos os *sujeitos,* os *complementos* e as outras partes do discurso definem o *assunto.*" [65]

Subentende-se a condensação do conteúdo em uma série de frases curtas que são posteriormente designadas por um nome, por um substantivo. Na terminologia moderna, cada função constituiria um sintagma narrativo e a seqüência de fragmentos narrativos uma seqüência sintagmática linear. Nesta seqüência narrativa, Propp atribuiu às funções uma organização binária: agressão — reparação da agressão; combate — vitória; proibição — transgressão etc., aproximando-se muito da conceituação estrutural aplicada hoje na análise dos textos literários e especialmente dos narrativos.

Claude Lévi-Strauss fez um estudo estrutural do mito. Considerando-o como um fato de linguagem, tentou aplicar neste estudo os princípios da lingüística estrutural. Por coincidência ou não com o trabalho de Propp, sugeriu a segmentação do mito em unidades, que chamou de *mitemas,* e que correspondem em tudo às funções proppianas, mas considerou, falando-se em estrutura, ser possível conceber tais unidades de ação como a-temporais, a serem reorganizadas: 1) numa linha horizontal sintagmática, que produziria a temporalidade narrativa; 2) numa linha vertical paradigmática, que daria a significação narrativa e as características propriamente estruturais do conto; 3) numa linha em profundidade, que conteria as variantes de uma mesma função e a possibilidade de estudar as transformações no tempo e nas diversas regiões em que aparece determinado mito. [66]

Greimas retomou Propp, comparou com os trabalhos de Lévi-Strauss e Souriau e, em poderosa síntese, reduziu as funções, reviu a classificação das personagens e construiu o seu conhecido *modelo actancial.*

Partindo da binariedade das funções (procedimento já usado por Propp), agrupou as trinta e uma funções em pares, reduzindo-as a vinte:

1.	ausência;		
2.	proibição	vs	violação;
3.	pedido de informação	vs	informação;
4.	engodo	vs	cumplicidade;
5.	traição	vs	carência;
6.	ordem	vs	decisão do herói;
7.	partida;		
8.	imposição de uma prova	vs	afrontamento da prova;
9.	acolhida do auxiliar;		
10.	transporte espacial;		
11.	combate	vs	vitória;
12.	marca (sinal);		
13.	eliminação da carência;		
14.	retorno;		
15.	perseguição	vs	libertação;
16.	chegada incógnito;		
17.	imposição de uma tarefa	vs	êxito;
18.	reconhecimento;		
19.	revelação do traidor	vs	revelação do herói;
20.	punição	vs	casamento. [67]

Propp considera toda função dentro do contexto sintagmático, isto é, dentro da seqüência linear da narrativa. Por isso, dada a função *proibição*, está implícita nela e lhe é conseqüente a função *violação*. Por isso o ter afirmado que a ordem das funções não se modifica.

Greimas as libertou desta seqüência e as colocou fora de todo contexto sintagmático e mostrou então que se comportam como numa *categoria sêmica*, articulada em dois semas, um positivo e outro negativo, que possuem traços comuns e traços diferenciais (relação conjuntiva e disjuntiva):

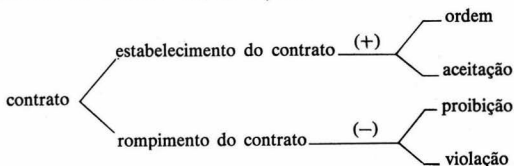
$$S = \frac{s}{\text{não-s}}$$

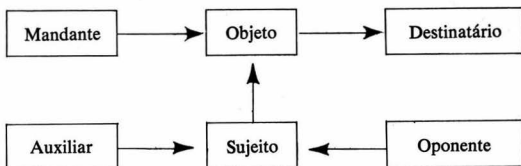
Uma função implica o aparecimento do seu par: s ⟶ não-s.

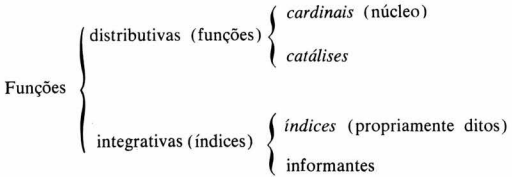
Ex.: ordem ⟶ aceitação: proibição ⟶ violação.

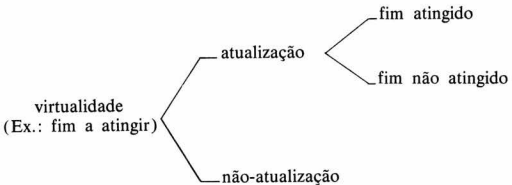
E, por uma relação disjuntiva paradigmática, toda função supõe o seu contrário: Ex.: ordem vs proibição s vs não-s.

Este procedimento foi aplicado à função proppiana *decisão do herói*, donde, em conclusão: a função *aceitação* segue a função ordem, que lhe é recíproca.

Se considerarmos que o conjunto de termos sêmicos *ordem/ aceitação da ordem* forma a categoria sêmica *estabelecimento de um contrato*, o conjunto *proibição/violação* é, em conseqüência, a função oposta, *rompimento de um contrato*. Verifica-se mais uma vez a fórmula; ambos os termos têm um elemento comum, pois se referem a um contrato; e semas opostos, um positivo enquanto *estabelecimento do contrato*, e um negativo enquanto *rompimento do contrato*. Ou, em esquema:

Greimas procedeu da mesma maneira com as demais funções: a prova, a ausência do herói, a alienação e a integração.

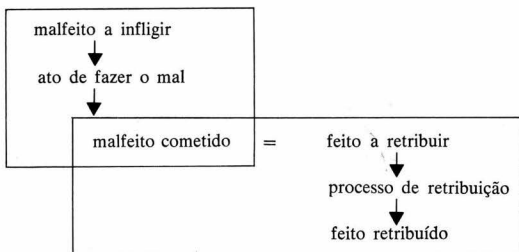
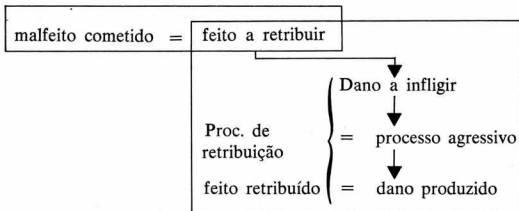
Quanto às personagens, que prefere chamar de *acteurs* para indicar o elemento concreto que figura em um conto específico, fez um estudo comparativo entre os agentes sintáticos, os *dramatis personae* de Propp e os *sujets dramatiques* de Souriau. Chamou-os de *actantes*, que seriam classes de *acteurs*, determinados mediante a sua *esfera de ação*, e, reduzidos ao seu modelo actancial:

Roland Barthes [68] retomou o conceito de Propp e classificou não só as ações que formam as ações narrativas, mas aquelas frases ou unidades que complementam e especificam uma se-

qüência narrativa. Estas unidades funcionais foram assim apresentadas:

As funções encaminham a ação enquanto os índices envolvem a ação de outras noções complementares, mas necessárias à narração (características das personagens, informações sobre sua identidade, observações sobre a *atmosfera* etc.).

Bremond também estribado nos conceitos de Propp, aceita a função como unidade mínima e a seqüência como temporal. [69] O seu enfoque recai sobre a lógica seqüencial das funções e trabalha com os conceitos de causa e efeito, sucessão e conseqüência. A primeira alteração que faz na função proppiana é a de não considerá-la unidade atômica indivisível. Para ele toda função é exatamente uma seqüência mínima formada de três funções: todo ser (inclusive os de ficção) ao agir passa por três momentos de solução binária:

Estas seqüências elementares formariam uma unidade maior uma seqüência de nível superior, até à narrativa:

— *por encadeamento*;

— *por encaixe.*

POR ENCADEAMENTO

POR ENCAIXE

Estas teorias todas não são conflitivas, pelo contrário, se completam e podem levar, em termos estruturais, ao encontro de um modelo válido e aplicável à narrativa em geral. De fato, enquanto modelos, se tornam aplicáveis a qualquer tipo de narração. Claro está que sofrem todas as limitações de um modelo abstrato, que por isto mesmo não pode abranger as especificações todas que cada narração concreta apresenta em sua atualização.

1. *Unidades narrativas*

O código narrativo seria montado, então, com as unidades narrativas ou as funções de Propp, que são indiferentes à substância de expressão utilizada para contar história.

De fato, os estudos sobre estruturas narrativas sempre partiram de um *corpus* cujo significante (signo) era lingüístico. Greimas não se preocupou com a substância de expressão utilizada

na manifestação do conto. Pelo contrário, ainda que tenha utilizado um *corpus* lingüístico, procurou dar um destaque muito grande ao conteúdo. Os estudos de Barthes iniciaram supondo que o conteúdo da narrativa pudesse *in-formar* qualquer matéria expressiva:

"Inumeráveis são as narrativas do mundo. Trata-se primeiramente de uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diversas, como se qualquer matéria servisse para o homem confiar suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, *pela imagem, fixa* ou móvel, pelo gesto e pela mistura ordenada de todas estas substâncias; ela está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, no quadro pintado (que se pense na Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, *nos comics*, nos noticiários, na conversação". [70]

"/. . ./ a narrativa é traduzível, sem prejuízo fundamental: aquilo que não é traduzível só se determina no último nível narracional: os significantes de narratividade, por exemplo, poderiam dificilmente passar do romance ao filme que apenas conhece o tratamento pessoal excepcionalmente; e a última camada do nível narracional, a saber, a escritura, não pode passar de uma língua para outra (ou passa muito mal). A traductibilidade da narrativa resulta da estrutura da *sua língua*: por um caminho inverso, seria, pois, possível encontrar esta estrutura distinguindo e classificando os elementos (diversamente) traduzíveis e intraduzíveis de uma narrativa: a existência (atual) de semióticas diferentes e concorrentes (literatura, cinema, *comics*, radiodifusão) facilitariam muito esta via de análise". [71]

Não se deteve porém a aplicá-las aos sistemas significantes visuais.

A narração é assim um produto de unidades articuladas segundo certos princípios. É uma série organizada de acontecimentos. Ainda que selecione fatos reais e da vida, ela não é mera cópia da vida. Estabelece unidades e, organizando-as, forma um conjunto de normas, o código narrativo.

Por isto deve obedecer a leis lógicas, como propõe Bremond e já indicara Flaubert a propósito de Educação Sentimental:

"Ele (o romance) é excessivamente verdadeiro e, do ponto de vista estético, padece de um erro de perspectiva. O plano era bem pensado, mas terminou por desaparecer. Toda obra de arte deve ter um vértice, um cume; deve formar uma pirâmide, ou um facho de luz que caia sobre um ponto da esfera. Na vida

não há nada disso. A arte, contudo, não é a natureza. Não importa: acredito que ninguém foi mais longe em matéria de sinceridade." [72]

No âmbito das H Q, a substância de expressão destas unidades é visual e, isoladas ou unidas à linguagem escrita, como foram vistas anteriormente, se prestam a funcionar como unidades narrativas, pois têm equivalentes às unidades narrativas lingüísticas: as partes de uma imagem podem significar um todo; qualquer forma que a imagem atualize é a solução de, pelo menos, dois enunciados lingüísticos, o que corresponde exatamente às unidades narrativas mínimas, encontradas até agora com base nas unidades lingüísticas do discurso; na imagem existem os aspectos descritivos, estáticos, que equivalem às funções qualificativas ou variantes de Propp, e os aspectos narrativos propriamente ditos, ou funções.

O fato de se tratar de um código analógico e contínuo traz sérias dificuldades na segmentação da imagem em unidades menores ou na dissolução das ambigüidades, se houver um número muito grande de frases ativas atribuíveis à figura.

Deve-se, no entanto, admitir o quadrinho como *unidade-narrativa*, apesar das dificuldades de segmentação inerentes ao sistema contínuo.

Como uma imagem ou figura é desenhada e percebida num quadrinho, que lhe serve de fundo, o quadrinho poderia, daqui por diante, ser considerado como unidade do sintagma narrativo, mesmo que tenha mais de uma figura.

Esta outra simplificação reduz as dificuldades do problema segundo o processo normal de percepção e segmentação do todo contínuo.

Quando dois ou mais quadrinhos estão unidos, dois tipos de conjuntos podem-se formar:

— uma *série,* em que todos os quadrinhos permanecem independentes; ou

— uma *seqüência,* ou um sintagma, como unidade significativa de nível superior.

Este segundo caso, em que as unidades-quadrinho se juntam numa seqüência, merece atenção.

O problema é mostrar como da significação de cada imagem nasce a significação da seqüência. É justamente o problema do leitor de H Q. Dois fatos poderiam explicar isto:

— ao se juntarem duas ou mais imagens, se estabelece uma *comparação* entre as formas percebidas (identificação, qualificação, função) na leitura de cada uma;
— a própria ordem da leitura das imagens uma após a outra gera o conceito de *tempo*, de sucessão de um antes e um depois (passado, presente, futuro), e a relação lógica de *causa* e *efeito*.

Esta comparação é básica para o processo cognitivo e pressupõe sempre a existência de relação entre dois termos. E a relação pressupõe duas coisas:

— para que duas imagens possam se unir, é necessário que tenham algo em comum. É a identidade;
— para que sejam distinguidas, é necessário que sejam diferentes. É a não-identidade. [73]

Este processo que explica o aparecimento da significação dos signos, é também aplicável ao entendimento de uma seqüência, ou de duas unidades iconográficas juntas e presentes num sintagma.

O sintagma narrativo, ainda que constituído de signos icônicos e contínuos, é linear, como os sintagmas de signos discretos concatenados. Isto determina uma relação entre as unidades articuladas. E a relação se torna novamente geradora do significado da seqüência, porque a comparação de duas imagens, transformadas num só significante, evidencia os elementos que permanecem, os que são constantes, e os que variam. [74]

No cinema, onde a linearidade é temporal, a comparação se faz entre dois fotogramas sucessivos (um só está presente):

o presente (visível num momento n); *o passado* (existente na memória no momento n-1). Neles há variantes de formas pelos movimentos das figuras, ou pela mudança de enquadramento, [75] ou pela mudança de planos.

A realidade da ação e dos movimentos é ilusória, porque dada pela projeção de imagens fixas que se substituem na tela à razão de 24 fotogramas por segundo. A substituição de imagens diferentes nesta velocidade dá a ilusão de *movimento*.

Nos quadrinhos, as imagens são *fixas* e os elementos todos da seqüência estão presentes. A comparação se faz mais facilmente, com mais comodidade e em condições diferentes: a sucessão de imagens não é impingida, pois, a todo momento há possibilidade de uma releitura dos quadros *passados* e de uma pré-visão dos *futuros*. Há então uma articulação:

a. na percepção das figuras e do fundo do espaço bidimencional de cada quadrinho;
b. na comparação entre as figuras dos dois quadrinhos em série.

A comparação mostra uma estrutura formada de elementos altamente redundantes:

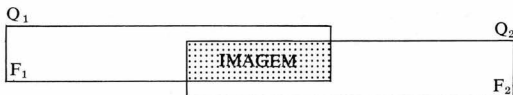
— os seres representados em um e outro identificam-se por similaridade (imagens do $Q_1 \simeq$ imagens do Q_2) e formam os elementos *invariantes*, redundantes, que garantem a isotopia e a transmissão da mensagem;
— as formas aparentes das figuras (produtos das diversas relações observador/objeto) são as *variantes* (formas aparentes dos seres do $Q_1 \neq$ formas dos seres do Q_2).

Estas diferenças dão a sugestão de movimento, e promovem o andamento da ação. O significado provém dos elementos constantes e variáveis não pela soma aritmética simples, é claro, como se fosse:

$$(\text{imagem}_1 + \text{forma aparente}_1 \text{ da atualização da imagem}) + (\text{imagem}_1 + \text{forma}_2) = (2 \text{ imagens} + F_1 + F_2)$$

É uma soma lógica, produto da interseção dos dois quadrinhos:

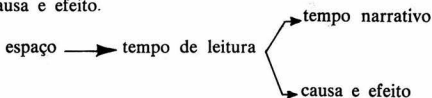
$$\{\text{imagem}, F_1\} \cap \{\text{imagem}, F_2\} = \{\text{imagem}, F_1, F_2\}$$

ou, graficamente, os dois conjuntos:

A identidade entre as imagens ou figuras que compõem os quadrinhos é uma espécie de fio condutor da narrativa. Alguns desenhistas pecam por não diferenciarem suficientemente as personagens num mesmo quadrinho ou não conservarem a identidade de uma mesma personagem em quadrinhos diferentes: todas têm a mesma cara. Por isto utilizam recursos que passam a ter uma

função primária, importante, para o reconhecimento adequado desta ou daquela personagem: vestimentas, bigodes, nariz, barba etc. Outros desenhistas mais prendados utilizam-se destas diferenças com finalidade estilística. Mesmo o cinema emprega elementos diferenciais, que passam a ser simbólicos. Nos filmes clássicos de faroeste o *mocinho* sempre estava de roupas brancas e tinha um cavalo branco: os bandidos estavam de preto. Esta necessidade de identificação e diferenciação deve ter dado origem às vestimentas dos super-heróis; teriam sido inicialmente sugeridas pelas vestes estranhas de "Buck Rogers", primeira ficção científica dos quadrinhos a tratar das viagens interplanetárias (1928), e mais tarde pelo deslumbrante figurino desfilado em "Flash Gordon", que revestia o herói e as personagens extraterrenas; depois, pela máscara e a malha colante e inconsútil do "Fantasma". Desde então, a máscara e a fantasia passaram a identificar o herói e caíram no exagero das formas mais alucinantes e surreais. É interessante como isto deu origem a incongruências e inverossimilhanças nunca explicadas, mas muito bem aclimatadas no mundo quadrinizado: o herói nunca muda a fantasia nem a tira para lavar ou trocar, porque ela não se suja nem se estraga, ou melhor, porque o herói só deve estar ocupado com as coisas importantes para que foi criado: o combate ao crime. Daí as piadinhas metalingüísticas:

285

A articulação entre duas ou mais unidades-quadrinho tira a imagem do seu estatuto analógico, da representação pura e simples do objeto e a transforma num elemento de discurso. Os aspectos denotativo e conotativo específicos da imagem enquanto cópia do real são ultrapassados, pois, transportada para a estrutura temporal da narrativa, adquire outros significados: os signos icônicos tornam-se convencionais e articulados, transferem-se para outro nível de significação: o sintagma narrativo.

A comparação feita entre dois quadrinhos que ocupam dois espaços contíguos encaminha a leitura de um lugar para outro, naturalmente, em tempos subseqüentes. Há uma simbiose entre *espaço* e *tempo* de leitura e, por fim, o tempo da leitura passa a se associar ao *tempo da narração*. A íntima relação entre temporalidade e causalidade induz a outra transformação do tempo em causa e efeito.

Os dois processos, comparação e sucessão temporal e espacial, produzem a significação, subordinam os elementos significantes num sintagma e reproduzem a ação.

Quando se trata não da leitura, mas da produção de imagens que representem uma ação, o desenhista enfrenta o problema da montagem dos quadrinhos significativos.

Qualquer ação é contínua, mas a ação retratada em imagens deve ser feita com unidades discretas. Como os sons, produzidos de maneira contínua, são secionados em *articuli,* dando origem à linguagem articulada, o mesmo parece acontecer com o sistema visual: a ação é por nós apreendida em momentos sucessivos. Com uma pequena diferença: a linguagem é mais econômica em virtude da dupla articulação. Por exemplo, a ação retratada com tão baixo custo pelo significante lingüístico /ele pegou um cigarro/ condensa todo um conjunto de imagens, desde o momento inicial de aproximar a mão até o final de prender o cigarro entre os dedos. A percepção visual dividirá este período de tempo em pequenos momentos. O desenho, como símile da imagem visual, fará o mesmo:

sdo.	"pegar um cigarro"				
ste.	M_1	M_2	M_3	...	M_n

286

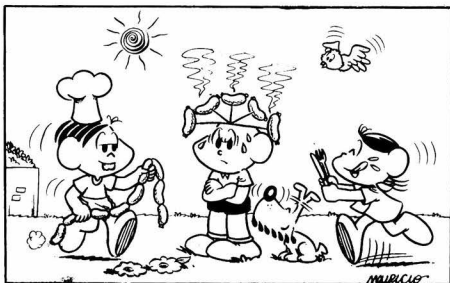
Comparando a realização da mensagem pelos dois códigos, o digital lingüístico é muitíssimo mais econômico e rápido que o analógico e contínuo. A solução encontrada pelos quadrinhos

para baixar o custo da mensagem foi o de escolher um momento da ação que contivesse quantidade de informações capazes de sugerir a ação toda, condensando em si os momentos anteriores e posteriores da ação.

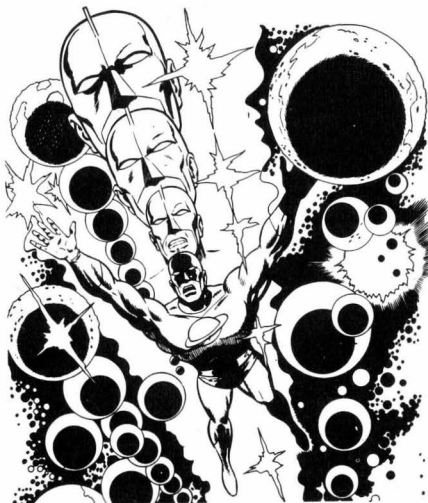
Ao receptor cabe exatamente o inverso: decodificar aquela imagem única e reconstruir os elementos ausentes do conjunto significante para chegar ao significado. Por isto, ao ver a imagem, recompõe imediatamente a série de momentos descontínuos, discretos, cuja soma lógica é o significado final. Se o emissor escolhesse o momento M_3 como o mais carregado de informações, o receptor reconstruiria toda a série: M_1, M_2, M_3,. . . , M_n.

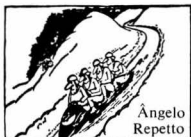
Em vista da dificuldade de encontrar uma imagem satisfatória e, por isto mesmo, de reconstruir o movimento, o desenhista seleciona dois ou mais momentos. O processo de reconstrução é o mesmo. Há alguns modos de *seleção* bastante comuns:

a. *a redução.* Diversos momentos de uma ação formam um só quadrinho. Isto se dá muito freqüentemente nos desenhos de capa de revistas de H Q. É uma espécie de *trailer* da historinha apresentada. Também era comum nos desenhos dos repórteres dos antigos jornais, antes do advento do clichê fotográfico. É um quadrinho-síntese, congelado, que possibilita as historinhas humorísticas, as charges. (Apesar da objeção de que aí não existe narrativa, porque é apenas a representação de um momento do ato, a dimensão e a quantidade não invalidam a essência: uma narrativa curta ou longa, elíptica ou explícita, é sempre narrativa):

287

b. *a expansão*. São quadrinhos que traduzem o movimento em *câmara lenta;* um só movimento é fragmentado em muitos momentos. Há diversas inodalidades, especialmente nos quadrinhos que focalizam uma conversa, em que texto e imagem se complementam ou estão totalmente dissociados:

288

Há alguns exemplos em que a multiplicação dos momentos de uma ação dinamizam a seqüência, imprimindo-lhe sentido de velocidade. É interessante porque, o maior número de imagens deveria dar um sentido de lentidão (v. p. 94).

289

c. *a elipse*. Entre um quadrinho e outro fica um vazio que deve ser preenchido pelo leitor. O vazio pode subentender diversos momentos, ou ainda, o que é muito comum, ações diferentes. A elipse é bastante usada quer por economia no processo de comunicação, quer como recursos técnico-narrativo para criar *suspense*, graça etc.

A imagem da ação foi substituída péla imagem do som.

Cumpre destacar algumas *formas de agrupamento* de imagens nas seqüências narrativas, e, sobretudo, o *significado* de tais agrupamentos. Assim como no discurso verbal, as palavras são unidas em sintagmas por regras sintáticas de coordenação e subordinação, produzindo as mensagens lingüísticas, também as imagens podem vir a significar em força das relações hierárquicas que se estabelecem entre elas, especialmente por aquelas da *fixação* e *ligação* vistas antes.

É bom observar de início que todas as *formas de agrupamento* são limitadas pelo veículo em que as H Q são reproduzidas: as tiras dos jornais são regulares e dificilmente ultrapassam o número de cinco quadrinhos; nas páginas semanais e nas revistas a liberdade é maior, os quadrinhos variam de forma, tamanho e colocação.

As formas básicas de agrupamento se manifestam pela *coordenação* e pela *subordinação.*

Na *coordenação* temos uma simples justaposição de unidades-quadrinho. Este conjunto forma uma unidade significante maior, que tem como produto um significado total.

$$\sum_{1}^{n} q \longrightarrow So \quad \text{ou} \quad (q_1 + q_2 + \ldots + q_n) \longrightarrow So.$$

Na *subordinação,* uma unidade ou conjunto de unidades se liga a outra unidade ou conjunto por ser causa, efeito, conseqüência ou decorrência daquela.

O *resultado* deste agrupamento, o *significado,* pode ser dinâmico ou descritivo (estático).

1. *Dinâmico:* o conjunto reproduz uma *ação* pela simples soma (coordenação) dos quadrinhos-unidade ou pela subordinação. Cada quadrinho representa um *momento* da *ação* que é dada como produto final, o significado do sintagma icônico.

$$m_1 + m_2 + \ldots + m_n = 1 \text{ AÇÃO ou} \sum_{1}^{n} m = 1 \text{ AÇÃO.}$$

Esta ação pode alcançar, na economia da história, a posição de uma unidade funcional (função de Propp) ou de, pelo menos, a da subunidade triádica proposta por Bremond. O conjunto assim descrito poderia ser chamado exatamente de *seqüência icônica narrativa.*

2. *Descritivo:* cada quadrinho funciona como *parte* constitutiva, não de uma ação, mas de uma *imagem,* o todo, cuja função é a de apresentar os *actantes* da narração.

$$p_1 + p_2 \ldots p_n = 1 \text{ IMAGEM ou} \sum_{1}^{n} p = 1 \text{ IMAGEM.}$$

Poderia ser chamada de *série icônica narrativa.*

Se a mensagem do discurso narrativo se apoiar com grande intensidade nas imagens em seqüência ou em série (ainda que unida ao texto) pode-se dizer que se trata de uma história-em--quadrinhos. Do contrário, será uma história em *quadradinhos* no dizer pitoresco de Décio Pignatari. [76] Este conceito serve também para distinguir as quadrinizações bem sucedidas das mal sucedidas. [77] Este critério distingue ainda as H Q modernas. Nelas o poder comunicatório é colocado nas imagens para que narrem ou transmitam uma mensagem. Mostra também a grande influência do cinema de câmara analítica que disseca, retalha e junta diferentemente os fragmentos, ressaltando a figura ou liberando-a do seu caráter e valor meramente icônicos, colocando-a num nível do discurso e da comunicação.

Os exemplos, que se seguem, serão acompanhados de um esquema analítico das unidades envolvidas nas seqüências ou séries icônicas narrativas.

Numa parte do esquema, um *feixe* de linhas convergentes relaciona as *unidades icônicas* de um conjunto significativo: as unidades *coordenadas* se unem num *nódulo;* as *subordinadas* se ligam à linha da unidade subordinante, que por sua vez integra todas num nódulo que traduz o significado de todo o conjunto.

O *nódulo*, pois, representa uma *unidade de ação*, uma *função narrativa*, que vem traduzida por um substantivo (uma breve definição da função, segundo Propp).

Noutra parte, alguns sinais indicam a *posição* e a *distância* do observador (no caso o narrador) em relação ao objeto observado. Como estas distâncias são muitas, foram consideradas somente as dos planos pictóricos mais comuns e conhecidos. Estes planos receberam um número representativo do plano e da distância:

1 = plano em grande detalhe (*close*);
2 = grande plano (focaliza a cabeça da personagem ou parte do objeto);
3 = plano médio (abrange o busto ou meio corpo);
4 = plano geral (abrange a figura inteira);
5 = panorâmico.

O *ponto* indica a presença do quadrinho e o plano pictórico, por isso, é definido por duas coordenadas; uma, horizontal, liga o ponto ao número do quadrinho Q; outra, ao número da distância D, ou plano (Ex.: o 1.º ponto é o Q_1, que foi desenhado a uma distância 4 (D_4), ou plano geral).

Pode-se ver então qual foi a movimentação do observador nos cinco primeiros quadrinhos do exemplo:

Q_1 = D_4 (o observador está afastado; plano geral);
Q_2 = D_4 (o observador conservou a mesma distância);
Q_3 = D_5 (afastou-se um pouco mais; panorâmico);
Q_4 = D_4 (afastado, plano geral);
Q_5 = D_5 (longe outra vez, panorâmico).

A *linha* que une os pontos mostra com maior clareza esta movimentação do observador, de um desenho para outro. A variação das distâncias nesta historinha é grande, como se pode ver. Esta movimentação constante é uma das características das H Q modernas de aventura e confere grande dinamismo às seqüências.

Isto ainda é reforçado pela mudança constante de *posição,* outra característica dos planos pictóricos ou dos pontos de vista. A posição do desenhista vem marcada com os seguintes sinais convencionais:

A *árvore* é formada de linhas que saem das unidades e se juntam em nódulos. O significado se encontra na junção destas unidades.

Desta maneira, são analisados todos os exemplos seguintes:

293
JUST WHAT I WAS AFRAID OF...!
CAN'T SHOOT MY WEBBING IN A DOWNPOUR LIKE THIS!
EVEN IF I COULD... IT'S NOT WATER-PROOF...
IT WON'T STICK TO ANYTHING!
FALLING!! GONNA CRASH BELOW...!
THAT LEDGE! IF I CAN JUST...
NO GOOD! TOO WET AND SLIPPERY!! COULDN'T HOLD ON!
BUT...AT LEAST...IT BROKE MY FALL..!
I'M HEADING FOR THE TERRACE BELOW! NO TIME TO GET MY LEGS UNDER ME..!
HAVE TO BEND MY HEAD... LET SHOULDER TAKE IMPACT... UNHH!!
THUD!
CAN'T MOVE! KNOCKED... THE WIND... OUT OF ME!
BUT... AT LEAST ...I'M ALIVE!

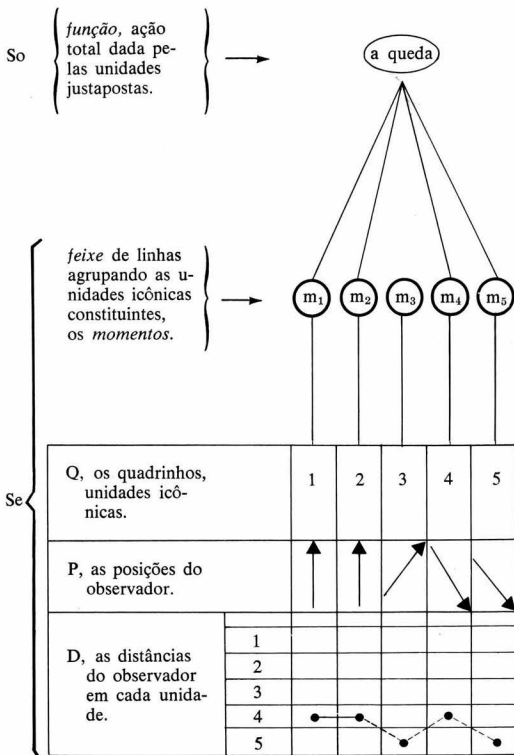
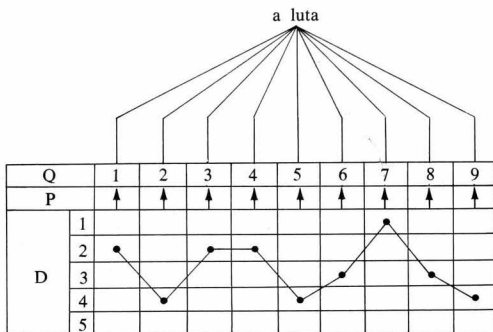
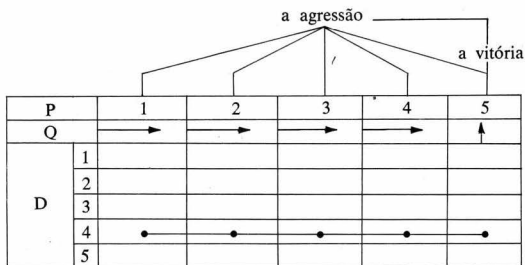
1. *Seqüência de unidades* dinâmicas *coordenadas* (cada quadrinho traduz um determinado *momento* e em cada um deles o *espaço* é repetido).

294

2. *Seqüência de unidades* dinâmicas *coordenadas e subordinadas.*

PRESERVE A VIDA ANIMAL

295

a agressão — a vitória

P		1	2	3	4	5
Q		→	→	→	→	↑
D	1					
	2					
	3					
	4	•	•	•	•	•
	5					

3. *Série de unidades* descritivas *coordenadas:*
 a. por fracionamento da imagem.

296

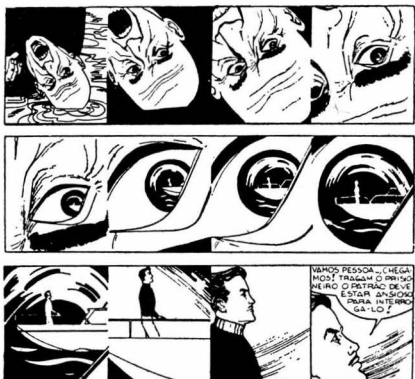
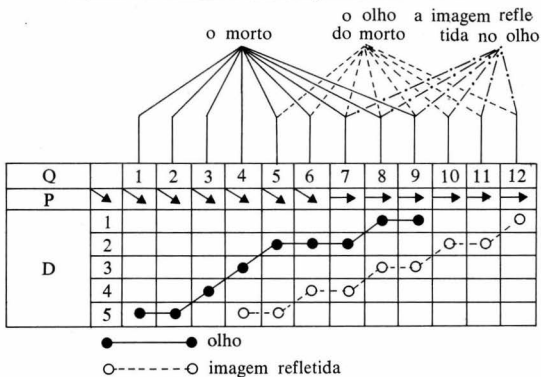
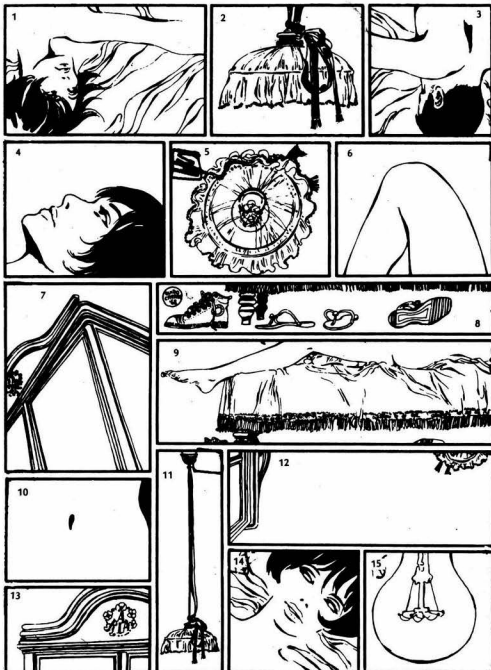
mulher$_1$ mulher$_2$

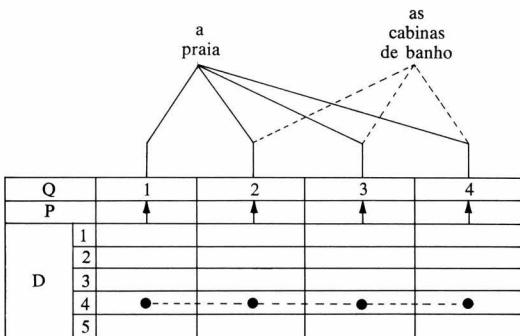
Q		1	2
P		→	→
D	1		
	2		
	3		
	4	•———	———•
	5		

b. por *ampliação* ou *redução* (aproximação ou afastamento), ou deslocamento da *câmara* em profundidade;

c. por *alternância* de figuras (actantes) da mesma cena;

Q		1	2	3	4
P		↑	↑	↑	↑
D	1				
	2	●		●	
	3				
	4		●		●
	5				

d. Alternância e adição.

299
Valentina
por Guido Crepax

e. por *deslocamento* horizontal da *câmara*.

300

4. *Série de unidades* descritivas *coordenadas e subordinadas por fragmentação* do todo:

a. *projetiva* (do *todo* para as *partes*);

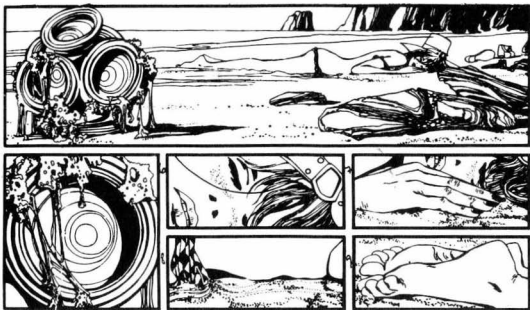
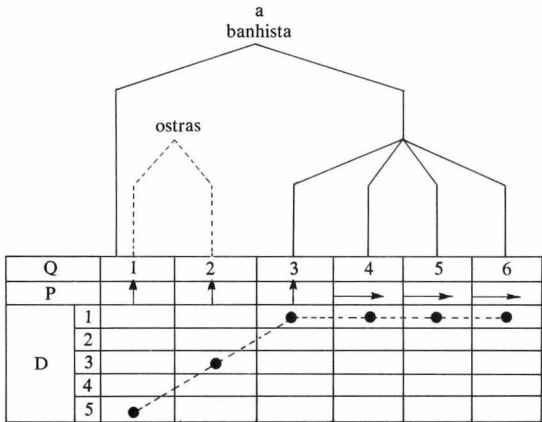
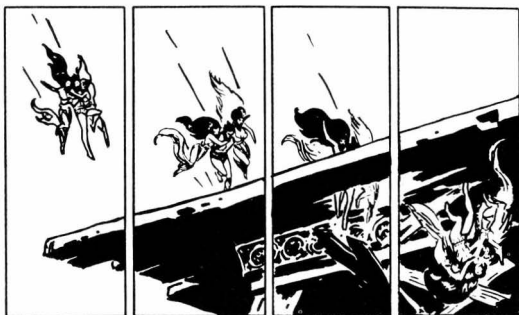
ou

b. *retrojetiva* (das *partes* para o *todo*).

301

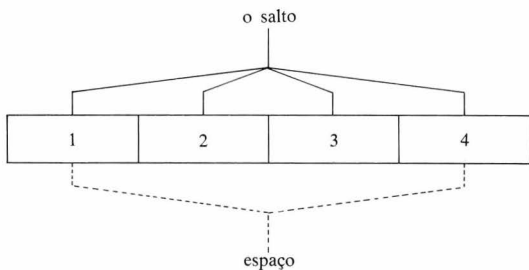
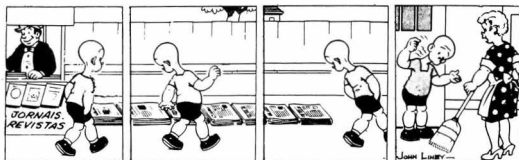
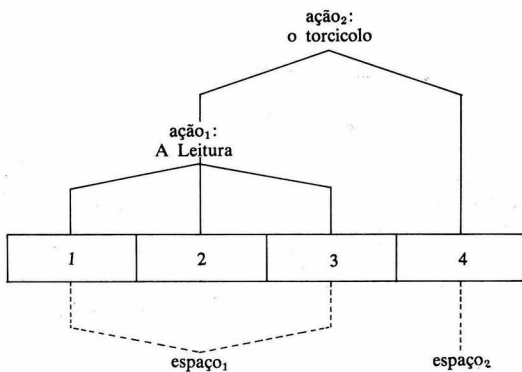
a
banhista

ostras

Q		1	2	3	4	5	6
P		↑	↑	↑	→	→	→
D	1			●	●	●	●
	2						
	3		●				
	4						
	5	●					

5. *Seqüências de unidades* dinâmicas e descritivas:
   a. coordenadas;

302

b. coordenadas e subordinadas.

303

ação2:
o torcicolo
ação1:
A Leitura
1
2
3
4
espaço1
espaço2

TIPOLOGIA DA NARRATIVA EM QUADRINHOS

Os quadrinhos se fixaram na narrativa. Ao se mencionar H Q, o próprio nome diz que se trata de história; é o conceito que todo mundo faz. Certamente, pode haver outras séries icônicas reunidas em mensagens, destinadas à comunicação, mas só aquelas destinadas a narrar formaram uma *literatura* apreciável e de grande influência como veículo de comunicação de massa. Poderia receber classificações diversas. Apresentamos uma, temática e formal. Teríamos, então, os *comics*, as sátiras e as aventuras.

— Os primeiros têm como forma comum de apresentação uns poucos quadrinhos, freqüentemente um só, são as *piadas* e as *charges*. Destinam-se a provocar o riso nas suas mais diversas gradações, desde o inocente e descomprometido ao amargo e agressivo. Entre eles surgem aqueles que não contam história nenhuma, somente apresentam algo engraçado ou irônico: a caricatura.

— Os segundos introduzem, normalmente ao lado da crítica social, proposições de cunho ideológico.

— O maior contingente dos quadrinhos conta aventuras. Por isto eles tiveram grande acolhida desde o início, no mundo infantil. Hoje, tentam subir de nível e atingir o público adulto. Estes dois públicos dividem a produção das H Q:

— há o fantástico e maravilhoso para os jovens, em que o verossímil é facilmente transposto;

— há a narração *realista* ou alegórica, ou de crítica (aqui também entra a sátira, o *underground*, as histórias de terror etc.) para os adultos. Esta divisão talvez seja muito simplista, porque o campo é aberto e inúmeras possibilidades e soluções podem ser encontradas dentro da ficção, do realismo, da alegoria ou do histórico.

As aventuras, ainda, além destas formas, podem assumir outras formas secundárias, que se classificariam em: ficção científica, policial, de viagens, de guerra, de cavalaria e de faroeste.

As formas do conteúdo das aventuras são muito simples. O mundo quadrinizado é dividido maniqueisticamente em bons e maus, o mocinho e o bandido.

As histórias aparecem regularmente como *uma aventura completa,* composta de uma *situação inicial,* em que o mocinho "não tem nada para fazer" na enervante rotina do dia a dia, quando esta situação é rompida e o força a agir em nome do bem, vencer o mal e restabelecer uma situação idêntica à inicial. O mocinho é invencível, por isso o agente do mal é destruído ou eliminado pura e simplesmente.

Assim, os heróis apresentados nunca têm uma evolução ou transformação, como nos romances. Sua história começa de abrupto, normalmente sem apresentação, já carregando consigo todas as qualificações dos bons, assim como o adversário, o bandido, vem carregado de todos os predicados maus.

Este caráter episódico, o de encadeamento sucessivo de histórias que tiveram um começo já *crescido,* dá o caráter duplo ou ambíguo a cada aventura:

— são um todo em si enquanto uma aventura completa e acabada;

— são seqüências de ações qualificativas, pois cada aventura confirma aquele conjunto de predicados que o herói apresentava na primeira como imbatível e indestrutível.

Este fato curioso das H Q em geral, e não só nas de aventura, ressalta a importância dada às personagens. Fala-se freqüentemente em criação de personagens e não em produção de uma história.

Elas são criadas de um modo não muito comum a outras formas narrativas. Na sua primeira apresentação, a personagem já é colocada em ação numa *aventura completa.* Suas qualificações são de início definidas: pertence aos *bons* ou aos *maus.* Observe-se que o termo *criação* se refere quase exclusivamente ao herói *bom;* e as *histórias completas,* ou em capítulos, são invariavelmente apresentadas com o nome do herói antes do título da aventura. O herói, ao ser apresentado, já vem dotado, por uma pressuposição narrativa dos quadrinhos, de todas as características épicas: invencibilidade, inteligência, astúcia, clarividência, coragem, justiça, força, beleza etc. Como estes traços são comuns a todos os heróis, eles recebem mais alguns, que os identificam e distinguem dos outros: o Super-Homem é invulnerável, voa, tem força sobre-humana. Tarzan é o filho das selvas, o homem-macaco; Mandraque é o ilusionista, o mágico; Shazan, o mais poderoso dos mortais, pode voar e é invulnerável.

As aventuras que se seguem à criação são autônomas como a primeira. O único elemento que liga uma às outras é o herói;

as ações mudam, os maus também mudam (v. exceções), mas a sua estrutura, sua forma de conteúdo é sempre a mesma, obedecendo quase *in totum* ao esquema dos contos de Propp:

1. Situação inicial.
2. Quebra do equilíbrio inicial por um mal praticado ou pela carência de um bem.
3. Ação do herói tentando restabelecer o equilíbrio.
4. Equilíbrio restabelecido.

Tudo perfeito e facilmente enquadrado no circuito primário da lógica narrativa, como propôs Bremond:

1. Estado de degradação inicial.
2. Melhoramento.

Ou, no esquema simétrico proposto pela redução de Greimas: uma seqüência das séries negativas e, depois, das séries positivas:

$$\overline{A} \quad \overline{C} \quad C \quad A \quad ;$$

ou, em outras palavras, a transgressão, a fraude, a luta, o castigo do agressor, o casamento.

Só que este *casamento* nunca se dá. O herói é criado exclusivamente para provar que é o defensor do bem. Daí, a necessidade de estar mensalmente envolto em uma *nova e eletrizante aventura.* Elas são, portanto, os elementos variáveis, as qualificações indicadas por Propp, nunca funções propriamente ditas, pois cada nova aventura serve para dar qualificações, ou melhor, para confirmar as qualificações todas que já foram sobejamente mostradas ou pressupostas no ato de criação do herói.

Talvez em esquema se possa mostrar esta inversão curiosa das narrativas dos quadrinhos.

Componentes das narrativas em Propp		Componentes das H Q
função --------→	INVARIANTES	←------ actantes
actantes -------→	VARIANTES	←------ funções

ou neste gráfico:

	HQ	
Narrativas (Propp)	funções	INVARIANTES
	VARIANTES	actantes

Quanto à forma externa, as histórias completas, de certa extensão, se encontram em revistas e álbuns, como já vimos. Nos jornais, podem aparecer histórias de um só ou mais quadros, ou de capítulos diários ou semanais. Estes capítulos se apresentam em tiras ou em páginas. Isto, todavia, não lhes modifica aqueles caracteres apontados de início, somente as técnicas variam de acordo com o espaço disponível para distender as seqüências. Estas técnicas estão ligadas ao interesse a despertar em cada momento dela, ao maior destaque que se queira dar a uma determinada seqüência ou cena. Nada, porém, modifica da estrutura ou da classificação da história.

As histórias curtas têm a possibilidade de suprimir facilmente o texto. Podem ser as piadas de um quadrinho ou as tiras de um a quatro quadrinhos. Daí, aparecerem três modalidades formais de tiras:

1. Episódios completos em cada tira.

2. Episódios com certa autonomia temática, de tal modo que cada tira forme uma só historinha, mas conserve uma linha comum com as demais tiras da semana. É o caso das histórias de Charlie Brown, de Schulz: por uma semana ou mais, Schulz apresenta ações autônomas, porém ligadas por uma idéia comum com as demais. [304]

305

306

3. Capítulos diários ou semanais em fragmentos de uma seqüência em tiras de um a quatro quadrinhos. Raramente, estas tiras englobam uma seqüência inteira. São os *seriados,* como os criados por Buck Roger em 1928, juntamente com as conhecidas fórmulas: "continua na próxima semana", "não percam o próximo e eletrizante capítulo".
   O último quadrinho da tira deve apresentar, via de regra, o *suspense* como meio de despertar o interesse e forçar a leitura do capítulo seguinte... e a maior vendagem do jornal.

307

308

ANÁLISES

Obedecendo a este critério formal e externo de classificar as H Q, é que passaremos a mostrar alguns exemplos de análise. Ela terá por objetivo apresentar os modelos estruturais comuns a alguns contos expressos através de um significante visual. Este fato é que determinou o critério da primeira divisão observada desde o início e o das subdivisões seguintes:

H Q sem texto: de um só quadrinho;
de uma tira (vários quadrinhos);
de uma página ou mais.

H Q com texto: de um só quadrinho;
de uma tira;
de uma página ou mais.

Esta divisão é um recurso simplesmente operatório para se poder trabalhar, antes, com um sistema homogêneo, que mostre a possibilidade de se perceber o sentido da história unicamente pelos seus significantes visuais, e, depois, com um sistema heterogêneo, visual e verbal, que mostre o funcionamento de ambos na narração.

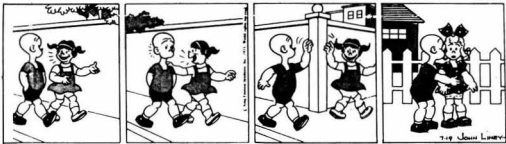
Estas análises consistirão em transpor os sistemas de signos icônicos em esquemas e palavras. Todo o instrumental apresentado em exposições anteriores e utilizado na descrição do sistema narrativo icônico das H Q será fundamentalmente metalingüístico, no sentido que lhe dá Greimas. [78]

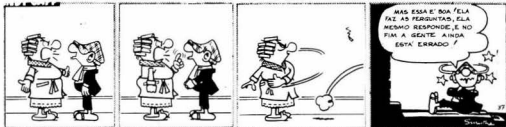
1. H Q sem texto

Há alguns motivos que justificam os quadrinhos sem fala.

Quando a personagem não tem nada a dizer, somente a ação mostrada na imagem é bastante eloqüente para explicar a cena e movimentar a narrativa.

309

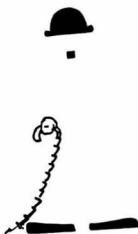
Às vezes, o autor elimina a fala por princípio: se o desenho não tem som, não cabe introduzir outros signos convencionais que maculem a pureza do seu código, supram as suas limitações ou dissolvam suas ambigüidades, ainda que tudo indique que as personagens estão falando.

310

Pode também eliminar a fala em alguns quadrinhos, para que o desenlace no último seja confiado ao texto. Isto vale mais como técnica e não influencia o esquema narrativo, pois as ambigüidades das imagens mudas dos quadrinhos precedentes são resolvidas com o texto final, quando se fixa o significado de cada quadrinho e de toda a historinha.

311

a. *Um só quadrinho*

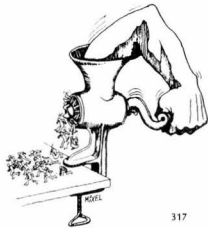
Foi dito que uma imagem corresponde a uma frase, ou a, pelo menos, duas frases, uma nominal e uma verbal. A primeira é

de caráter qualificativo e descritivo, e a segunda, ativo e narrativo.

As *imagens isoladas* se prestam para as *charges* e piadas e, por isto mesmo, para despertar o riso, que às vezes é alcançado com a simples apresentação da imagem, sem nenhuma necessidade de que uma ação se dê. É a caricatura. Sua técnica consiste em carregar (do italiano *caricare,* donde caricato> caricatura), os traços mais evidentes de uma pessoa, exagerá-los, ou simplesmente mostrá-los quando já são suficientemente notórios. A caricatura evidencia o caráter descritivo da imagem.

312 313 314 315

A leitura baseada só no elemento visual força a presença de todos os contextos. Aqueles que revelam as relações internas freqüentemente são envolvidos pelo contexto extra-icônico, o global e o situacional. Quando se trata da caricatura,

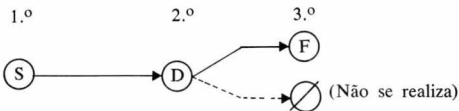
especialmente, o suporte contextual tem que ser mais sólido; ela só alcançará o seu efeito na medida em que o referente for conhecido e as demais circunstâncias também: caso contrário, o seu sentido se esvai.

Muitas vezes o significado estritamente literal da imagem (relação signo/referente) é ultrapassada e se libertam os significados conotativos e simbólicos. O grau de simbolismo flutua grandemente e alcança, não raro, o surrealismo e o absurdo.

316 317

Os *quadros narrativos,* a despeito da sua unicidade, têm implícitas três funções narrativas:

— uma situação inicial (S);
— um elemento que desvia o curso natural da ação (D);
— a disjunção operada por este elemento e que vai provocar, via de regra, o riso (F).

Como a caricatura obtém a graça com a apresentação de *traços anormais,* no quadro narrativo a *troca de signos* quebra a expectativa do leitor, com a apresentação de uma *função narrativa anormal* no desenlace.

Em esquema talvez pudesse ser representado assim:

1.º exemplo: Inversão de signos. Ação a ser realizada.

318

S: Mônica e Cebolinha estão na praia;
D: Cebolinha com uma câmara-de-ar e Mônica com um pneu;
F: vão nadar.

A inversão dos signos, câmara-de-ar (que bóia) e pneu (que não bóia), traz a comicidade da cena, ainda que a fase final da ação não esteja realizada (boiar e ir ao fundo). O momento da ação se fixou justamente na apresentação do elemento disjuntor e coloca o leitor na expectativa do momento engraçado em que Mônica afundará.

2.º exemplo: Inversão de signos. Ação em processo.

319

S: o fotógrafo se prepara;
D: chama a atenção para o *passarinho;*
F: vai bater a foto.

Neste exemplo, funciona com mais intensidade o contexto extra-icônico: os fotógrafos, para chamar a atenção das crianças e conseguir que olhem para a objetiva, usam de um expe-

diente qualquer, que se costumou identificar com a frase "Olha o passarinho (que vai sair daqui, ou que está aqui)". O elemento disjuntor é, portanto, a cenoura, mais apta para chamar a atenção do coelhinho (cenoura x passarinho).

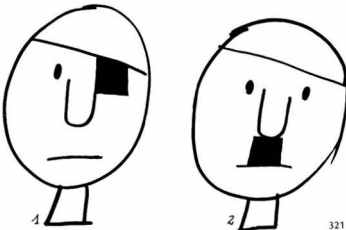
3.º exemplo: Inversão de signos. Ação interrompida.

320

S: um pobre homem quer se enforcar;
D: não há árvore;
F: impossível consumar o ato.

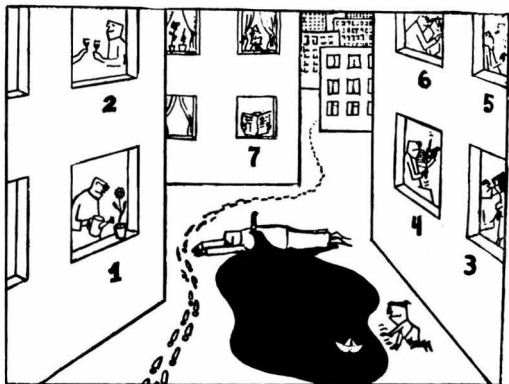
A troca dos signos (árvore, própria para o enforcamento x cepos, que o tornam impraticável) impede o prosseguimento da ação e destrói a proposição da situação inicial. Segundo o modelo triádico proposto por Bremond, a ação seria interrompida na segunda fase da seqüência elementar:

ação a realizar (⟶realização⟶ação realizada)

4.º exemplo: Oposição de signos. Intercâmbio de significados.

321

Nestes tipos de *charges*, mergulhados em acontecimentos contemporâneos, a leitura associativa é importantíssima, pois contextos bem definidos integram a decodificação. O exemplo deveria ter sido colocado entre as caricaturas, uma vez que não propõe nenhuma narrativa. Está aqui por causa do interesse desta disjunção de signos (o tapa-olho e o bigodinho). Como as duas imagens estão lado a lado, não só existe uma disjunção mas uma conjunção; por isso os elementos comparados devem mostrar diferenças e identidades.

Esta *charge* apareceu na época em que Moshe Dayan, ministro da Guerra de Israel, ordenou que se derrubasse o avião comercial líbio que sobrevoava uma zona proibida; quase todos os passageiros morreram. O zarolho é Moshe Dayan; o *bigodinho* é Adolf Hitler. Nesta aproximação, os traços qualificativos de Hitler se transferem para Dayan: carrasco, matador de inocentes etc.; e talvez a antinomia: um não-judeu mata judeus x um judeu mata não-judeus.

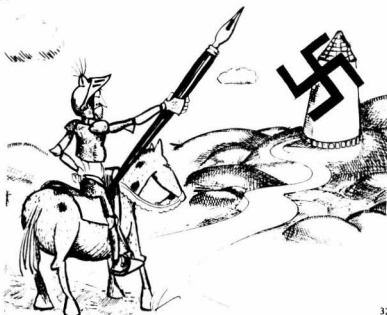
5.º exemplo: Oposição de signos. Metáfora visual.

Vladimir Ivanov (soviético)

O título *O homem e a cidade* colocado sobre este quadro foi eliminado, porque redundante e óbvio, e porque, talvez, o autor não tivesse colocado título algum.

A disjunção se dá entre os dois elementos colocados em oposição: o homem assassinado x a cidade e seus habitantes.

As muitas ações sugeridas indicam o abandono total do cadáver, a despeito de estar no meio da rua, à vista de todos e no caminho obrigatório dos transeuntes: os que se voltam para a rua evitam enxergar (1, 7); outros se divertem (2, 3, 5) e se distraem (4, 6); a criancinha, incapaz de compreender, brinca com o sangue que se esvai com a própria vida do assassinado; o transeunte (pegadas) se desvia.

Também este quadro não se fixa na narração. Todas as ações passadas (o assassinato) e as presentes estão aí como elementos que compõem o conceito *isolamento, indiferença, medo*. Teríamos assim um caso de aplicação dos signos visuais na representação de conceitos abstratos, de metáforas visuais.

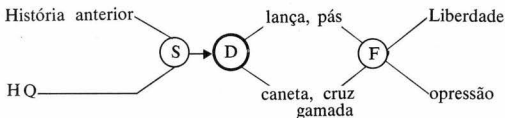
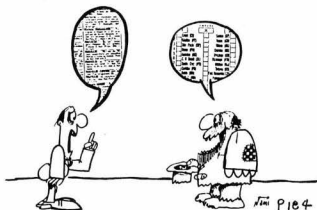
6.º exemplo: Oposição de signos. Evocação de um referente contextual.

323

Há dois elementos em oposição, cavaleiro e moinho; e, pelas informações indiciais, é facilmente evocada a figura lendária de D. Quixote lutando contra o moinho de vento. A passagem do literal para o simbólico também é imediata:

lança (inv.) ∿ caneta = imprensa, liberdade de expressão.
pás do moinho (inv.) ∿ cruz gamada = nazismo (totalitarismo), repressão.

A ação evocada teve os três momentos: preparação, luta e derrota; a ação simbólica representada está na primeira fase da seqüência elementar, mas traz consigo, pelas evocações associativas dos fatos *históricos*, a representação futura de toda a seqüência.

A caneta, substituindo metaforicamente a lança em riste, adquire os semas da própria lança: *arma de guerra; arma de combate* contra a opressão. Por outro lado, o sintagma icônico vem rodeado de todos os semas conotativos presentes aqui e na história de Cervantes: *fragilidade* x *poderio; ideal utópico* x *realidade bruta.*

O esquema poderia ser este:

7.º *exemplo:* Oposição de signos de ações.

324

Os sinais convencionais, ainda que sejam os balões e figuras, *falam* tanto quanto as palavras, por isto deveriam estes exemplos figurar entre as H Q com texto. Estão aqui porque o texto em si e o que ele diz não estão funcionando como elemento narrativo, mas figurativos.

Neste exemplo, os elementos indiciais são suficientes para informar que as duas personagens se opõem: o mendigo (pés descalços, roupa remendada e rasgada, chapéu furado na mão em atitude de pedir, barba por fazer); o outro homem (bem de vida,

pois tem sapatos, terno, gravata). A ação mostra um homem sério, dedo em riste vociferando, contra o mendigo, que, em oposição, está satisfeito. A ambigüidade da ação pode ser resolvida pela interpretação dos dois balões, preenchidos justamente com sinais convencionais. Esta fixação do significado da imagem poderia recompor a seguinte narrativa, condensada aqui neste único quadrinho:

S: um mendigo pede esmola aos transeuntes;
o mendigo estende o chapéu para um deles;
o transeunte, irritado, pára;
D: e aconselha o mendigo a ganhar dinheiro com o *trabalho;*
F: o mendigo diz que espera ganhar na *Loteria Esportiva,* ou que espera jogar com a esmola que o homem der.

A inversão dos signos se deu com as *figuras* incluídas nos balões, donde emerge também o significado, e não do significado das palavras escritas: o balão do transeunte é formado por uma página das colunas de emprego publicadas nos jornais, e esta figura, não o texto, poderia traduzir a fala: /Vá procurar um emprego/; o balão do mendigo mostra um volante da Loteria Esportiva: /Vou ganhar na Loteria/, ou/ vou jogar na Loteria com o dinheiro que o senhor me der/.

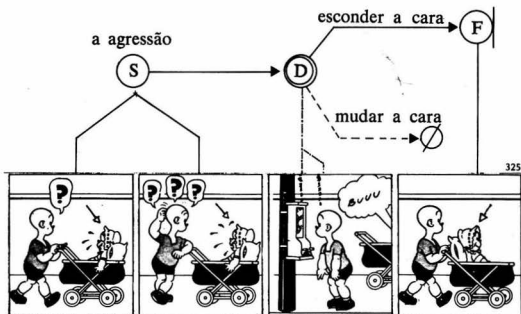
Tem ainda a historinha um valor qualificativo e simbólico, pondo em oposição duas mentalidades, a laboriosa x a ociosa, ou então mostrando o mal que podem trazer estes jogos de azar.

b. *A tira (um ou mais quadrinhos)*

Estas histórias, diferentemente das anteriores, apresentam o desenvolvimento de uma ação por meio de alguns momentos mais expressivos fixados em diversos quadrinhos. A estruturação dos seus elementos não diverge muito. O elemento de desvio do signo é, geralmente, um quadrinho. O desenlace ou disjunção se dá no último. Para visualizar melhor como foram montados os quadrinhos-unidades na seqüência foi utilizado o mesmo diagrama-em-árvore das análises lingüísticas em constituintes imediatos, [79] porque podem mostrar com mais clareza as coordenações ou subordinações dos quadrinhos. Outras informações não mostradas pelo esquema serão comentadas à parte.

Os exemplos que se seguem são todos de um mesmo herói (de John Liney ou Carl Anderson), porque foi o que tínhamos mais à mão, uma vez que as tiras sem texto são menos numerosas.

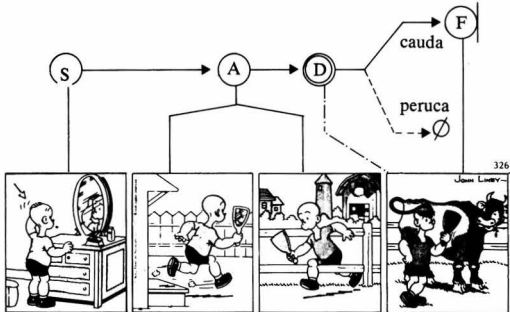
As historinhas do Pinduca oferecem uma grande quantidade de exemplos de alguns modelos estruturais básicos.

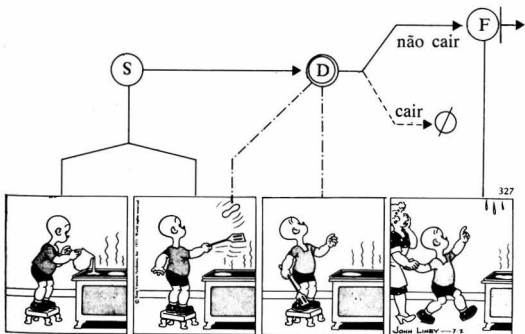
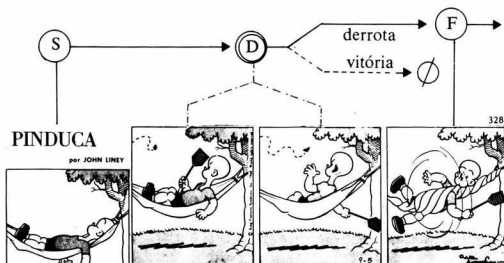
8.º exemplo: O disjuntor é uma função (ação). Final fechado.

Neste exemplo, ignoramos os balões e os sinais convencionais facilmente dispensáveis para narratividade da seqüência. No encaminhamento da leitura, o Q_3 mantém a sua ambigüidade enquanto não for lido o Q_4. No diagrama, este fato é indicado com a linha pontilhada: da função disjuntiva D saem duas linhas, a contínua que se atualiza na disjunção do Q_4 e a pontilhada que indica as possibilidades que não se atualizam e são representadas pelo sinal Ø. A linha que se liga ao *disjuntor* tem esta forma: —·—·—

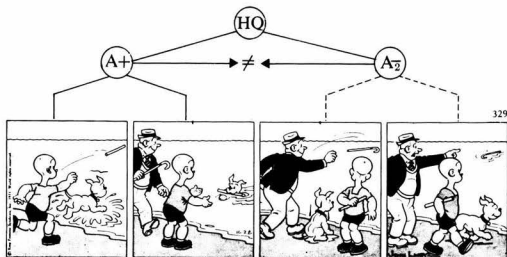
O desvio é provocado pelo Q_3, quando Pinduca se olha no espelho e descobre que a feiúra de sua cara é que põe medo no menino. A inversão do signo é materialmente realizada com a mudança de posição do bebê: de costas para Pinduca não sente mais medo e sorri.

O episódio termina e não exige nenhuma outra ação em conseqüência, o que é indicado pela barra vertical depois de F.

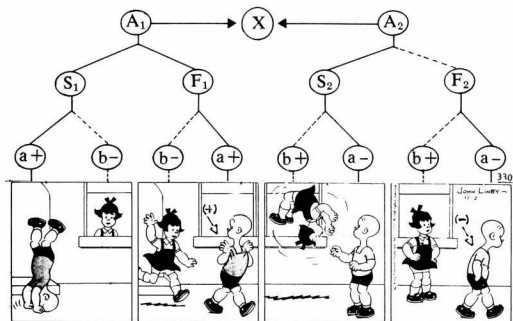
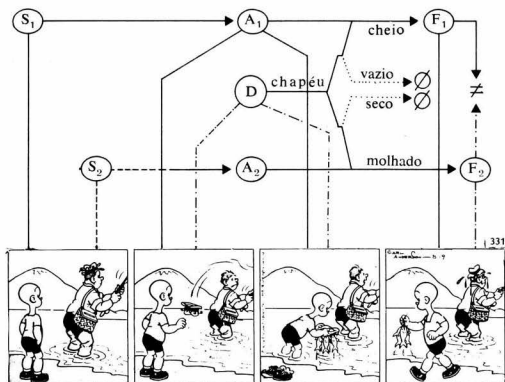
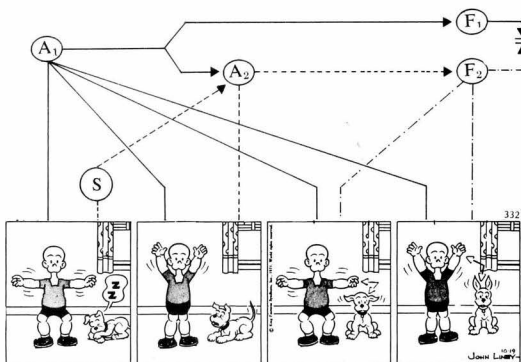
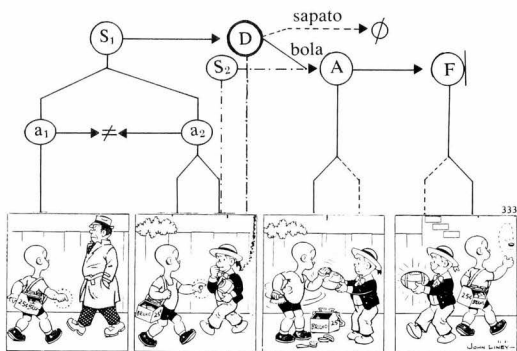
9.º exemplo: O disjuntor é uma imagem. Final fechado.

Este é idêntico ao primeiro. Difere apenas na coordenação das unidades e na função disjuntora, que é exercida por um signo iconográfico, o rabo da vaca, e não por um quadrinho, e está incluído no Q_4:

Há duas variantes neste modelo de histórias em tiras: numa, o desenlace do último quadrinho marca o fim da história (o que é indicado com uma vertical depois de (F)|), noutra, a ação é suspensiva, a história não termina com o desenho, exige uma ação mental ou física que lhe dê continuidade (o que é simbolizado com a seta depois de (F)——→). Isto é apresentado nos dois exemplos a seguir.

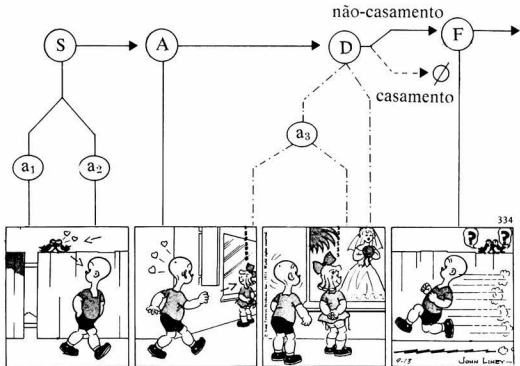
10.º exemplo: O disjuntor é uma ação. Final aberto.

11.º exemplo: O disjuntor é uma ação. Final aberto.

Os exemplos que se seguem reproduzem pequenas variantes de outro modelo, em que a graça é obtida pela simples comparação de duas ações. Por isso, o desenho da estrutura é diferente. Nos exemplos 12.º, 13.º e 14.º, as duas ações aproximadas se opõem. No 15.º e 16.º, as ações se assemelham (no 15.º, a semelhança é tão grande que há uma identificação de perspectivas das personagens numa mesma ação; há uma pequena oposição nas duas ações coordenadas que formam a situação inicial).

12.º exemplo: Oposição nos resultados das funções (ações). Final aberto.

13.º exemplo: Oposição nos resultados das funções. Final fechado.

14.º exemplo: Oposição de funções. Final fechado.

S1
A1
cheio
F1
D
chapéu
vazio ∅
seco ∅
≠
S2
A2
molhado
F2
331

15.º exemplo: semelhança de funções. Final aberto.

16.º exemplo: Identidade de funções. Final fechado.

17.º exemplo: Oposição de funções. Final aberto.

O modelo mais raro foi este. O desvio e disjunção se processam num plano mental.

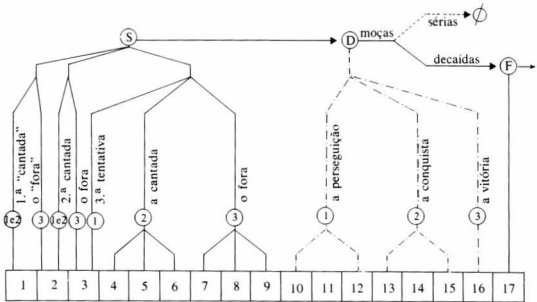
A situação inicial (Q_1 e Q_2) mostra que o casal de passarinhos desperta em Pinduca o sentimento amoroso. Pinduca procura Henriqueta. O manequim de noiva, exposto na vitrina, funciona como o elemento de inversão, pois revela, pelo ar feliz de Henriqueta, que ela sonha com o casamento. Pinduca percebe as intenções de Henriqueta e foge. A oposição entre as duas concepções produz o ato final:

c. *Uma página ou mais*

Dadas as diversas limitações da imagem, freqüentemente apontadas, uma história-muda dificilmente ultrapassa uma página. O seu esquema estrutural, porém, não é diferente dos anteriores já estudados.

Neste exemplo, abstraindo os sinais convencionais e verbais facilmente dispensáveis, podemos traçar o mesmo esquema.

A situação inicial é constituída pela somatória de três ações idênticas: a tentativa de conquistar uma mulher. A ação seguinte funciona como o elemento que inverte a situação anterior: a mulher é que busca conquistar o homem. Ambas as seqüências se *completam;* tanto o homem como a mulher atingem os objetivos, que são, porém, diametralmente opostos aos que buscavam. Exatamente, o quadro 17, deixado como grande final, completou as duas ações. O homem procurava uma moça *séria;* e a mulher, alguém com quem fazer um bom *programa.* Ambos encontraram esse alguém, no que foram parcialmente satisfeitos, mas não com aquelas qualidades.

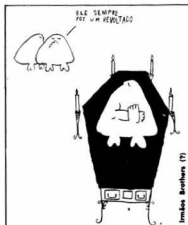
18.º exemplo: Oposição de funções e signos.

335

2. H Q com texto (falada)

Os esquemas das H Q com texto, de uma só imagem ou de uma tira, não divergem das anteriores. Apenas a função narrativa é diversamente distribuída entre os dois sistemas de signos: pode-se valer do texto e da imagem ao mesmo tempo ou deixar que somente o texto narre; neste caso, a imagem pode ser completamente eliminada ou ainda funcionar como elemento redundante ou apenas indicial, como no exemplo 24: as informações que a imagem fornece a esta história, embora não cheguem a alterar as funções narrativas assumidas pelo texto, acrescentam maior graça e dinamismo, sublinhando os sentidos conotativos (V. p. 141)

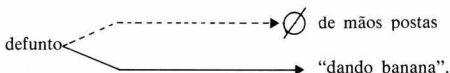
a. *Um só quadrinho*

19.º exemplo: O disjuntor é uma imagem.

336

Os dois sistemas de signos não podem estar isolados neste exemplo, porque se completam na formação da mensagem:

TEXTO	IMAGEM
/Ele sempre foi um revoltado/	duas pessoas;
. . . .	o defunto
. . . .	"dando banana"

/revoltado/ e o gesto do defunto são redundantes em certo modo: /revoltado/ = gesto da imagem; o gesto é conseqüente, enquanto explica a palavra e fixa o seu significado (gesto ——▷ /revoltado/).

A função disjuntora está na *imagem:*

20.º exemplo: O disjuntor é uma palavra.

337

Texto e imagem se completam; não poderiam nunca estar desunidos.

TEXTO		IMAGEM
(balão)	/Está livre?/	o elemento suspeito fala (notar a ambigüidade da imagem para o motorista e para o leitor).
(Balão)	/De quê?/	o motorista fala.
(placa)	/TÁXI/	o carro
. . . .		a placa
. . . .		noite (as massas escuras representando a escuridão).

A função disjuntiva está na *palavra,* que é um trocadilho.

D - LIVRE → ∅ para receber passageiros; não-ocupado.
→ de assalto.

A graça está na coexistência dos dois sentidos de /*livre*/.

21.º exemplo: O disjuntor está na *palavra* e na *imagem.*

338

TEXTO	IMAGEM
/Passe-se este ponto / (tratar aqui) /	Cartaz com texto, prostituta na esquina, à noite (lua, céu escuro).

A mulher é reconhecida como prostituta por causa dos informantes: *toilette* exagerada, decote, saia curta, bolsa *girando* nos dedos, cigarro, esquina, /ponto/, lua (*noite*). Estes três elementos: prostituta, esquina e noite explicam e fixam o sentido de /ponto/ e também o da piada.

O desvio está pois no *texto e na imagem:*

D - ponto
- → ∅ de comércio lícito (significado da palavra).
- → de comércio ilícito (sentido dado pela imagem).

22.º exemplo: Oposição no significado dos signos.

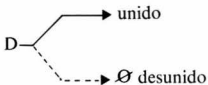
TEXTO	IMAGEM
(balão) /Quanto tempo, hem, Maricota!. . . /	casal de velhinhos falando, árvore altíssima,
. . . .	desenho de dois corações juntos (= "casal de namorados"),
. . . .	traspassados por uma seta (= "amor"),
. . . .	gravados no alto da árvore (= "passou muito tempo".
. . . .	A *distância* funciona como *tempo*).

Os dois sistemas não podem estar isolados porque se complementam na formação da *mensagem:*

S : um casal de namorados visita uma *velha* e *grande* árvore;

A_1: e relembram o tempo da juventude quando ali estiveram e gravaram o desenho de dois corações no tronco da árvore;

A_2: duas ações simultâneas e anteriores à visita.

1. A árvore cresceu e os corações gravados subiram com ela muito alto.
2. Os namorados envelheceram.

F: O amor permanece no tempo e na intensidade (os corações no alto).

A inversão é exercida pelo *tempo* e *se apóia nos dois signos, no visual e no verbal:*

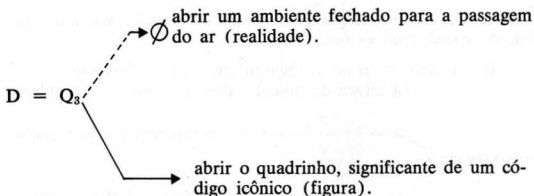
D - tempo = *texto* (/Quanto tempo/) + *imagem* (a altura do desenho dos corações + velhinhos)

"TEMPO" → mantém o amor unido.
"TEMPO" - - → afasta e destrói o amor.

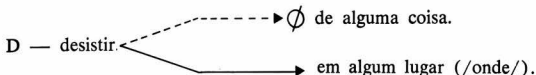
b. *Com uma tira (um ou mais quadrinhos)*

23.º exemplo: Disjuntor metalingüístico.

IMAGEM		TEXTO
(balão$_1$)	/Sinto-me sufocado/	(Q_1)
(balão$_2$)	/Preciso de ar.../	(Q_2)
....		(Q_3) "o quadrinho 3 se abre".

A imagem do Q_3 funciona metalingüisticamente como disjuntor. O Q_3 se abre para entrar o ar. Ele foi tomado como elemento real: como foi visto, a H Q é formada de elementos iconográficos, miméticos, analógicos (como representação de um referente real ou fictício) e de elementos convencionais, que não têm nenhum referente, pois são apenas componentes do sistema codificado. Neste exemplo, a moldura do quadrinho, que limita, na figura, uma porção da realidade observada, foi tomada como representação de uma realidade que, em conseqüência, fecha o ambiente em que está o homem, privando-o do ar. O conjunto é transportado para o nível do absurdo, pois o homem está fora, vendo o mar, num ambiente aberto. A imagem fundiu as duas coisas: realidade e figura.

24.º exemplo: Oposição está na palavra.

341

A inversão é dada pela *palavra:*

Observar como a piadinha se resolve toda no texto. A imagem é apenas auxiliar, fornecendo os dados informativos que reforçam a expressividade e a graça.

c. *Uma página ou mais (um quadrinho ou mais)*

25.º exemplo:

Esta é uma pequena história extraída do n.º 10 de Batman Especial, de maio de 1971, Editora Brasil-América Ltda. (Brasil); direitos autorais da National Periodical Publications, Inc. (USA).

É uma narrativa de argumento simples, como todas as H Q, e enfoca um super-herói em seu trabalho costumeiro de combate ao crime. De início, duas ações se esboçam: uma mental, a reflexão de Batman sobre sua condição de super-herói, e a necessidade de dar um *adeus às armas* e entregar-se a um merecido repouso; outra, externa, que forma a parte principal da narrativa, impede a realização da primeira ação.

As pequenas histórias apresentadas até aqui põem em pouca evidência as funções narrativas e a sintaxe particular que as une umas às outras. Nas aventuras completas, como as que se encontram em revistas e *álbuns*, as tramas são mais complicadas e oferecem um material mais adequado à análise. Convém lembrar-se, todavia, de que também nesses casos a extensão da narrativa é limitada, e mesmo as mais longas não ultrapassam a simplicidade estrutural de um *conto*. A maioria dessas histórias-em-quadrinhos está entre 90 a 150 quadrinhos. Raras são as que chegam a 200 ou 250. As edições que aproveitaram as histórias seriadas (tiras diárias ou páginas semanais) apresentam histórias maiores: *Fantasma* e *Mandrake*, de 400 a 500 quadrinhos; *Príncipe Valente*, 500; *Flash Gordon*, 350.

2

VAGAROSA E SILENCIOSAMENTE, UMA FIGURA CAMINHA PELAS RUAS, DE MADRUGADA...

É UMA FIGURA CONHECIDA EM GOTHAM CITY... MAS ESTA NOITE ESTÁ DIFERENTE...

A NOITE INTEIRA... UM CASO APÓS O OUTRO...

ISSO ME DEIXA MORTO... TODAS AS CÉLULAS DE MEU CORPO PEDEM UM DESCANSO!

ENQUANTO CAMINHA PARA SUA CASA,

BATMAN

LUTA CONTRA O CANSAÇO, A CADA PASSO! MAS NÃO PODERIA IGNORAR...

UM CASO SEM IMPORTÂNCIA

5
A VÍTIMA É UM SURDO--MUDO... ESTÁ UTILIZANDO SUA LINGUAGEM PARA ME DIZER QUE É...
FOTÓGRAFO! LADRÃO ROUBOU CARTEIRA E CÂMARA! CÂMARA ÚNICO MEIO DE VIDA! PRECISO RECUPERÁ-LA!
6
A POLÍCIA NÃO PODERIA ENTENDER ISTO! ESTOU SÓ COM ESTE CASO... SERÁ MAIS GRAVE QUE MEU CANSAÇO?
8
9
CLARO QUE É! QUANDO UM CASO DESSES FOR PEQUENO DEMAIS PARA BATMAN É MELHOR ME APOSENTAR!
10
SEUS OLHOS TREINADOS OBSERVAM O LOCAL... E SEU CÉREBRO BEM DOTADO TIRA LOGO CONCLUSÕES...
O LADRÃO PISOU NO LÍQUIDO DE REVELAR FOTOS E DEIXOU PEGADAS!
20

11
ESPERE... AQUI!
12
COM SUA LANTERNA ULTRA-VIOLETA, BATMAN FAZ QUE AS PEGADAS APAREÇAM...
13
... E SEGUE SUA PISTA, RAPIDAMENTE...
O LADRÃO PAROU DE CORRER AQUI... SUAS PEGADAS ESTÃO MUITO PRÓXIMAS UMAS DAS OUTRAS!
ESPERO ALCANÇÁ-LO LOGO... SE MINHAS PERNAS AGÜENTAREM!
US
AIL
14
ESTÃO DESAPARECENDO... O LÍQUIDO ESTÁ ACABANDO!
TENHO QUE SEGUI-LO ÀS CEGAS!
15
ELE DEVE TER IDO PARA CASA... OU OUTRO LOCAL, A FIM DE GASTAR O DINHEIRO!
16
HÁ UMA CASA DE BILHAR PERTO DAQUI!
VOU ENTRAR PELA PORTA DOS FUNDOS... ASSIM, POUPO TEMPO... E ENERGIA!
21

17
OBSERVEM COMO O BILL DA BLEEKER VAI JOGAR ESTA NOITE! AH! AH! AH!
18
BILL... ATRÁS DE VOCÊ!
19
B-BATMAN!
20
O IMPULSO QUE TOMEI NA CORRIDA DARÁ FORÇA AO MEU SOCO...
21
VOCE NÃO ME PEGARÁ, BATMAN!
MEUS REFLEXOS VAGAROSOS! UH!

22
ESTÁ FUGINDO, APAVORADO!
ELE ESTARÁ MUITO LONGE, ATÉ QUE EU CONSIGA CHEGAR À PORTA!
23
NÃO PRECISAREI CORRER MUITO PARA ALCANÇÁ-LO!
24
COMO A TARTARUGA, TENHO QUE CHEGAR NA FRENTE DELE!
PELO SEU APELIDO, DEVE MORAR NA RUA BLEEKER!
25
ENQUANTO ELE CORRE, USAREI A INTELIGÊNCIA PARA ALCANÇÁ-LO!
PRECISO MANTER MEU PRESTÍGIO E AGARRÁ-LO!
26
CORRA DE BATMAN, BILL... ENGANE BATMAN, BILL...
ELE CONSEGUIRÁ?

27
CORRA, BILL, ATÉ À RUA BLEEKER... NINGUÉM CONHECE ESTAS RUAS MELHOR DO QUE VOCÊ...
28
CORRA, BILL, ATÉ TER CERTEZA DE QUE CONSEGUIU DESPISTAR BATMAN...
RUA BLEEKER
NÃO HÁ SINAL DELE! EU O DESPISTEI!
MAS, INFELIZMENTE, BILL, VOCÊ ESQUECEU QUE A MENOR DISTÂNCIA ENTRE DOIS PONTOS...
29
...É A LINHA RETA!
OH, NÃO!
ESTOU MUITO CANSADO ATÉ PARA DAR UM SOCO!
30
VOU DEIXAR...
31
...QUE A QUEDA DE MEU CORPO...
32
...LIQUIDE O ASSUNTO!
AS IRONIAS DA VIDA SÃO MUITAS... ÀS VEZES, UMA PESSOA CHEGA AO LIMITE DA RESISTÊNCIA TENTANDO UMA COISA PARA NADA...
TODO ESSE TRABALHO... POR UNS CENTAVOS. E UMA CÂMARA QUEBRADA!
24

34
LOGO
35
36
ELE NÃO SABERÁ QUE CONSERTEI SUA CÂMARA... MEUS CONHECIMENTOS DE FOTOGRAFIA APRENDIDOS EM MEU LABORATÓRIO SERVIRAM PARA MAIS ALGUMA COISA!
LADRÃO APANHADO PRESO!
HEM?
ELE QUER TIRAR MINHA FOTO!
39
CLICK!
25

Sempre procurando nos ater aos elementos estruturais apenas da narrativa, tentaremos, por meio de esquemas, mostrar a organicidade das funções narrativas no todo.

Outros problemas, pertinentes sem dúvida, como o do foco narrativo visual, que de certo modo é o ponto de observação do desenhista-narrador, ou o da análise contextual, interligando a historinha do Batman às influências, provocadas e/ou sofridas do meio social, psicológico etc., não serão tratados aqui.

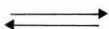
A análise será feita com a ajuda de dois gráficos principais, que seguem e se justificam porque se utilizam do próprio potencial do **medium** utilizado pela narrativa, a linguagem visual.

Os dois esquemas apresentados propõem uma visualização descritiva da técnica composicional das unidades narrativas e uma descrição estrutural destes elementos, morfológica e sintaticamente.

O quadro n.º 1 apresenta dois setores. O primeiro setor, o aspecto morfológico da narrativa, compreende os dois sistemas de signos separadamente (imagem e texto ver encarte anexo).

Há uma coluna de quadrinhos numerados que representam as unidades-quadrinhos em sua seqüência narrativa linear. Outra coluna, com o título "Perspectiva (Ponto de vista, foco)", mostra as diversas *distâncias* e *posições* da |relação| *observador* |/| *objeto* que foram empregadas para desenhar os quadrinhos.

Confirma-se o dinamismo conferido à figura pela variação constante do ponto de vista (distância + posição).

Na faixa do *Texto,* há uma coluna para cada variedade de elemento lingüístico: balões, legendas, onomatopéias e textos figurativos. Este setor descreve a relação e o funcionamento dos dois sistemas, o icônico e o lingüístico, na formação do significante narrativo. A *presença* da imagem e de cada modalidade de texto é marcada com um ponto. A *linha vertical* que une os pontos indica o andamento linear do significado da narração pelas unidades-quadrinho. Além desta *linha narrativa vertical,* há diversos sinais que fazem a ligação horizontal, e são justamente aqueles que mostram a relação entre ambos os sistemas de signos unidos em um único significante:

a *seta* indica, conforme a sua orientação, que um dos elementos dos sistemas (texto e imagem) está fixando ou elucidando o significado do outro;

a *igualdade* mostra a redundância dos significantes: imagem e texto dizem a mesma coisa;

a *seta* e a *igualdade* informam que, além da fixação do conceito, há alguma redundância nos dois significantes;

a *seta pontilhada,* que a ligação de um quadrinho ao seguinte se faz mentalmente, segundo deduções das seqüências anteriores, pois nada nos próprios quadrinhos ou no texto leva a alguma conexão.

a *ausência* de relacionante horizontal mostra que ambos, imagem e texto, estão funcionando isoladamente como elementos simplesmente

coordenados na composição da história. É o caso das figuras 7, 8 e 9: a imagem mostra que há uma conversa, enquanto o texto propõe a ação narrativa de perseguição ao bandido e a recuperação da máquina fotográfica roubada.

Um setor maior do gráfico, *A Narrativa,* tenta mostrar a sintaxe destes elementos narrativos.

No primeiro gráfico, a história está dividida em pequenos episódios, uma seqüência narrativa linear.

O segundo mostra "A ação segundo a perspectiva de cada personagem", de acordo com o esquema proposto por Claude Bremond, em que se mostram as seqüências triádicas elementares. Há uma faixa vertical, destinada a cada uma das personagens e a cada seqüência; por isto, é necessário guiar o correr da ação de um para o outro lado, o que é feito pela *seta.* O quadro funciona mais como um fluxograma e representa melhor, segundo Bremond, a seqüência temporal da ação sem deixar de mostrar separadamente as perspectivas de cada personagem (na faixa de Batman podem ser notadas as seqüências das duas ações mencionadas no início: a interior e a exterior).

Os dois sinais empregados neste gráfico são de fácil compreensão:

indica que uma mesma ação é tomada, em ângulos diferentes, com os mesmos valores;
uma mesma ação, em ângulos que se opõem.

Esta disposição *destaca* as seqüências que normalmente se imbricam na linearidade narrativa.

O terceiro gráfico mostra, em diagrama, o sintagma narrativo (a coordenação e a subordinação das ações).

Repete-se numa coluna, para maior clareza, a seqüência linear da narrativa com os quadrinhos numerados de 1 a 40. Em seguida, mostra-se, pelo diagrama-em-árvore, a composição estrutural das unidades, partindo do sistema de constituintes imediatos usado em lingüística. As retas ligam os quadrinhos e os amarram a um *nó.* Todos os quadrinhos assim amarrados são *coordenados* e formam uma unidade-ação, da qual os quadrinhos são os momentos selecionados pelo desenhista; depois se unem em um

nó de nível superior, *rotulado* pelos números 1, 2 e 3, que representam as funções componentes da seqüência triádica elementar. Estas três funções são *subordinadas* uma à outra e não podem mudar, em força da lógica, a ordem da sua seqüência temporal. A subordinação é indicada pela *seta pontilhada vertical* (o que seria dispensável, uma vez que já vêm rotuladas). Em seguida, as unidades menores são enfeixadas nas grandes divisões da narrativa:

S = Situação inicial de equilíbrio.

D = Ação disjuntora ou elemento disjuntor (é o que, ao se quebrar o equilíbrio inicial, movimenta a ação e dá origem à narrativa; é o motor da narração. Nas H Q de aventura, em geral, é uma ação que provoca a carência, a falta de um bem, realizada pela personagem má, o opositor, o vilão, o bandido).

A = A ação consiste em reparar o mal ou reaver o objeto que produziu a carência e em buscar restabelecer a situação de equilíbrio do início, o que se dá no final.

F = Final. É o equilíbrio restabelecido.

O segundo quadro é praticamente a repetição do fluxograma de Bremond. Embora a fluência temporal das ações seja mostrada apenas nos quadrinhos numerados de 1 a 40, permanece a vantagem de se visualizar com mais clareza a oposição das duas personagens antagônicas (Batman e o ladrão), especialmente quando se defrontam numa mesma ação que tem, para cada um, significados diferentes. Podem-se ver também as duas ações de Batman mencionadas no começo: a ação mental, que não se realiza, vem indicada pela linha pontilhada (_ . _ . _ . _ .) e envolve a ação principal (ver encarte anexo).

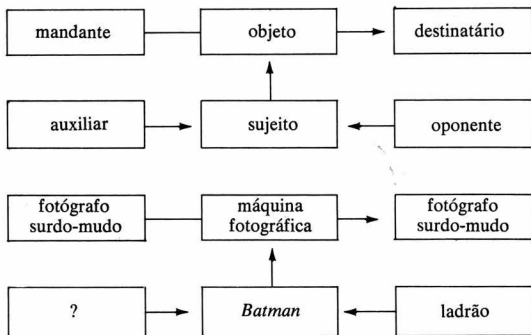
Esta análise é uma amostra bastante eloqüente de como as H Q valorizam sobremaneira a ação propriamente dita.

Por causa de um movimento de renovação dentro das H Q de aventuras, após os seus anos áureos de 30 a 40, e um período de estagnação, há alguns anos surgiram novos heróis e se revigoraram outros já com sua imagem um tanto empobrecida. Bons desenhistas, como este aqui apresentado, e roteiristas procuraram valorizar o desenho e a trama, indo atrás de novas técnicas e novos temas. Esta revolução, nos quadrinhos americanos, sobretudo, atacou maciçamente: aventuras interplanetárias, super-heróis, super-

poderes, muita ação e movimento, explosão de sons e ruídos, de *socks* e *bangs*. Como o tempo é inexorável e esta necessidade de renovação é constante, a fase deste aturdimento fantástico e espantoso também cansou, e até aos próprios heróis; eles entraram numa estafa que os obrigou a momentos de reflexão sobre sua vida, sobre a sua missão de *paladinos da justiça*, sem, no entanto, poderem se furtar ao seu destino messiânico. Neste momento é que encontramos Batman. Todavia, ele é imediatamente envolvido pela ação.

Podem-se observar pelos gráficos os frutos desta renovação, como o contínuo deslocamento do ponto de vista, a mudança de posição e de distância do observador; à beleza do desenho juntou-se um grande dinamismo auxiliado pela variação de forma e tamanho dos quadrinhos; a página assumiu a posição de uma grande unidade composicional. A seqüência da perseguição, luta e vitória, da pág. 213, Q_{27} a Q_{33}, oferece um pequeno exemplo disto. Os quadrinhos são pequenos e *rápidos*: três formam o plano (cinematográfico) da fuga do ladrão; três, do encontro com Batman e da luta; e um final, longo, ocupando toda a dimensão da página, a vitória final. Ainda que não seja um dos melhores exemplos (porque este não é o desenhista criador de Batman, e os que reassumem o desenho das personagens, se não imitam o desenhista anterior, conservam algumas formas e técnicas impostas pelos criadores), deixa entrever muitos dos novos recursos utilizados nos quadrinhos de aventura. Os heróis modernos, criados na fase de renovação, como os exemplos da página 75, têm um ritmo alucinante, fundindo a ação ao *ruído* ensurdecedor das onomatopéias; as cenas não têm a rigidez do quadro; as formas se destacam; os músculos explodem em truculentos combates; raios de luz e som ferem as personagens e o leitor; não há descanso, a página se agita. Esta renovação de técnicas, digamos, externas, foi acompanhada de alguma renovação temática: a introdução de ficção científica em profusão, de seres e viagens interplanetárias, de vida e de aventuras em anos futuros e longínquos etc., procurando uma harmonia com as divagações provocadas pela tecnologia moderna.

O esquema narrativo, porém, não variou muito e as poucas páginas que compõem uma historinha (ou melhor, episódio, como se disse) quase sempre se resolvem naquela estrutura mostrada no diagrama.

Quanto às personagens, poderíamos enquadrá-las nas funções actanciais propostas no esquema de Greimas:

Todos os exemplos apresentados são o resultado de um grande número de histórias analisadas e classificadas pelo mesmo sistema. Cada um representa um tipo de estrutura ou, pelo menos, de desenhos estruturais formados pelos constituintes imediatos.

Cremos, com isso, ter apresentado, depois do estudo das unidades icônicas e lingüísticas, um sistema de análise das H Q e do funcionamento do código narrativo manifestado em signos icônicos.

A finalidade, como foi posta de início, foi perseguir sempre o significado da imagem, isolada ou em série (em série sobretudo e especialmente em quadrinhos). Lembramo-nos das afirmações de Thibault-Laulan sobre as duas atitudes diante da imagem: a *contemplativa* e a *ativa*. A primeira leva o espectador a fruir esteticamente uma imagem; a segunda a identificar, compreender, decifrar a mensagem escondida sob as formas visuais. [80] Nessas duas mensagens, a estética e a semântica, estão os dois níveis de leitura: aquilo "que é mostrado" e aquilo "que é entendido". No sistema conotativo, o conjunto de flutuações emocionais e sensoriais acrescenta uma série de atributos ou de signos que acabam por constituir uma segunda mensagem. Exatamente este segundo significado ou, antes ainda, a fruição estética do que é mostrado nas H Q, é que foi sistematicamente posta de lado, visando à conquista do significado básico denotativo das imagens seriadas.

Não se quis negar a evidência do conteúdo ideológico e psicológico que cada história carrega em si, nem dos outros significados,

que refletem, sem dúvida, o caráter da pessoa que a realizou, a sociedade que a inspirou, o tipo de herói mítico necessário à sociedade, e que também é reflexo dela, os preconceitos morais, os tabus sexuais, evidenciados em cada traço. De fato, estudos podem ser orientados neste sentido. Um pesquisador nosso, numa edição especial da Rio Gráfica, "Mandrake, 40 anos", observou muito bem (v. p. 46) que o desenhista sempre evitou mostrar o umbigo no corpo seminu de Narda, a noiva de Mandrake. Esta observação, de aparência tão banal, revela o profundo puritanismo do povo americano, transumado na obra de um seu desenhista, e poderia dar origem a um alentado estudo de tais revelações nos quadrinhos. A arte do desenho quadrinizado, na sua busca de grande público, torna-se, sem dúvida, reflexo do próprio meio que a produz. Estão aí muitas obras clássicas sobre o assunto, embora ainda reste muito a pesquisar.

Este sistema conotativo que envolve o outro sistema denotativo do código imagético foi propositalmente posto de lado, sabendo-se embora que em nossa época, dominada pelo consumo, a ênfase recaia exatamente sobre a leitura simbólica da imagem e que, principalmente, as peças publicitárias vendem porque jogam, não exatamente com o significado da imagem, mas com os mitos da juventude, da perfeição, da satisfação, que elas transmitem. E talvez as leve a fracassos de comunicação, como a figurinha do Sujismundo que, por se tornar tão simpática, foi obrigada a parar: em vez de promover a higiene e a limpeza, foi criado um *herói da sujeira.*

Poder-se-ia, como já foi sugerido, lançar olhos numa pesquisa sobre os códigos visuais de reconhecimento mencionados por Umberto Eco. A imagem desenhada é sempre, apesar da sua carga analógica e *realista*, uma abstração do real: só os traços necessários são utilizados e aqueles poucos, exatamente, que sugiram o objeto, mais do que o representem. O levantamento das unidades desse sistema, sobretudo as ligadas aos quadrinhos, seria sumamente fecundo. Assim mesmo, de modo não específico, muitos pontos foram tocados, ressaltando-se, porém, a necessidade do conhecimento do significado denotativo da imagem e da narrativa.

Essa preocupação básica que nos orientou, reflete o conselho de Thibault-Laulan aos professores:

"Seria conveniente ensinar primeiramente às crianças a arte de interrogar as imagens, antes que se utilize das imagens para lhes aumentar o conhecimento." [81]

APÊNDICE

Algumas informações sobre histórias-em-quadrinhos.

1. *Os clássicos*

Falou-se em diversas passagens dos *clássicos* das H Q, os heróis mais conhecidos, os da época de ouro das aventuras da década 30/40.

A 7 de janeiro de 1929, duas aventuras, em oposição aos *comics* existentes, inauguravam as grandes epopéias da nova arte narrativa, publicadas em tiras diárias nos jornais:

— *Tarzã*, de Edgar Rice Borroughs, desenhado por Harold Foster, propunha o homem primitivo, despido de todos os requintes da civilização, dominando os elementos naturais com sua inteligência, virtude e vigor;

— *Brick Bradford*, com texto de Phil Nowlan e desenhos de Dick Calkins, inicia as grandes viagens interplanetárias (USA).

Em 1931, entra em cena, em lutas violentas, o policial caricato:

— *Dick Tracy*, de Chester Gould.

Em 1933, o desenhista Alex Raymond apresenta num só dia três concorrentes da King Features Syndicates:

— *Flash Gordon* no Planeta Mongo;
— *X-9*, o detetive;
— *Jim das Selvas*.

Foi profundamente profícuo o ano de 1934:

— *Terry e os Piratas*, de Milton Caniff (USA, KFS);
— *Mandrake*, o mágico, com texto de Lee Falk e desenhos de Phil Davis (USA, KFS);

— *Li'l Abner*, de Al Capp (USA, KFS);

— *Alley Oop*, o Brucutu, de V. T. Hamlim (USA, KFS).

— *O Fantasma*, com texto de Lee Falk e desenho de Ray Moore, aparece em 1936 (USA, KFS).

— *O Príncipe Valente* faz Harold Foster abandonar os desenhos de Tarzã em 1937.

Em junho de 1938, os habitantes de Metrópolis olharam para o céu: — É um pássaro...? É um avião...? É um homem! Era o...

— *Super-Homem*, texto de Jerry Siegel, desenhos de Joe Shuster (USA, Action Comics).

— *Batman*, de Bob Kane, apareceu em 1939 (USA, National Periodical Publications Inc.).

Os leitores brasileiros, amantes de H Q, foram brindados pela EBAL (Rio) com preciosas reedições de "Flash Gordon no Planeta Mongo", "Príncipe Valente no Tempo de Rei Artur", da revista "Action Comics" de junho de 1938, com a primeira história do Super-homem, "Jim das Selvas". Esperamos ainda o "Tarzã" de Harold Foster.
Assim mesmo, o preço destes luxuosos álbuns é um tanto proibitivo. Por isso, apesar de todas as falhas técnicas, do papel de ínfima categoria, das mutilações e adaptações monstruosas para encaixar os quadrinhos no formato de bolso, e das imperdoáveis rasuras em todas as datas originais das publicações das tiras ou páginas, são benvindas as reedições dos *clássicos* apresentadas pela Editora Saber (São Paulo), porque oferecem, em compensação, um contato direto com aqueles heróis do passado, muitos ainda na ativa, e por um preço muito conveniente (Cr$ 2,00 a Cr$ 4,00). A Editora Gráfica Trieste tem boas edições de Nick Holmes (Rip Kirby no original), de Alex Raymond; os Editores Associados (Rio), edições coloridas do Príncipe Valente.

2. *Obras preciosas*

São belíssimos álbuns ou almanaques em formato grande (40 x 28 cm). Alguns, reedições das tiras ou páginas de histórias antigas, outros com histórias inéditas. Normalmente vêm acompanhadas de histórico ou aparato crítico:

1. *Barbarella*. Jean-Claude Forest. França, Eric Losfeld. Tradução brasileira esgotada. (65 F)

2. *Dick Tracy*. Chester Gould. USA. (Cr$ 300,00)
3. *Flash Gordon no Planeta Mongo*. Alex Raymond. Comemorativa da edição de 1934. Rio, EBAL, 1973. (Cr$ 100,00)
4. *Jodelle*. Guy Peellaert. França. (60 F)
5. *Les Aventures de Lone Sloane*. Philippe Druilet. França. (45 F)
6. *Little Nemo in Slumberland*. Windsor Mc Cay. Itália, 1905. (Cr$ 300,00)
7. *Príncipe Valente nos Tempos do Rei Artur*. Harold Foster. Rio, EBAL, 1974. (Cr$ 150,00)
8. *Saga de Xam*. Nicolas Devil. França. (60 F)
9. *Scarlet Dream*. Robert Gigi e Claude Moliterni. França, Eric Losfeld. (45 F)
10. *Tarzan, o Filho das Selvas*. Desenhos em cores de Burne Hogarth com a história de Edgar Rice Borroughs. Rio, Ed. Brasil-América, 1974. (Cr$ 100,00)

3. *Obras a respeito dos Quadrinhos*

1. *A Linguagem dos Quadrinhos*. Moacy Cirne. Petrópolis, Ed. Vozes. (Cr$ 20,00)
2. *Antologie Planète: Les Chefs d'Oeuvres de la Bande Dessinée*. 480 páginas com panorâmica de todas as tendências das H Q.
3. *Bande Dessinée et Figuration Narrative*. Pierre Couperie, Proto Destefanis, Edouard François, Maurice Horn, Claude Moliterni, Gerald Gassiot Talabot. Paris, SOCERLID, 1967. Feita para a exposição de mesmo nome montada no Louvre. No Brasil foi publicada uma tradução pelo Museu de Arte Moderna de São Paulo por ocasião do Congresso Internacional de Histórias-em-Quadrinhos em 1970.
4. *Bandes Dessinées et Culture*. Evelyne Sullerot. Comunicação feita no Primeiro Salão Internacional de Histórias-em-Quadrinhos, em Bordighera, na Itália, em 1965. Paris, França, Opera Mundi.
5. *Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Moacy Cirne. Petrópolis, Ed. Vozes. (Cr$ 20,00)
6. *La Bande Dessinée*. Pierre Fresnault-Deruelle. Paris, Hachette, França. (Cr$ 90,00). Uma das primeiras e mais bem feita visão semiológica dos quadrinhos.
7. *La Bande Dessinée, Histoire des Histoires en Images de La Pré-histoire à nos Jours*. Gérard Blanchard. Bélgique,

Verviers, Marabout Université, Ed. Gérard & Co. (Cr$ 30,00)

8. *La Historieta en el Mundo Moderno*. Oscar Masotta. Buenos Aires, Paidós, 1970. (Cr$ 25,00)
9. *Para Ler a Pato Donald*. Dorfmann & Mattelard Buenos Aires.
10. *Para Ler os Quadrinhos*. Moacy Cirne. Petrópolis, Ed. Vozes. 1972. (Cr$ 10,00)
11. *Shazam!* Álvaro de Moya. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1970. (Cr$ 40,00)
12. *Sociologia das Histórias aos Quadradinhos*. Jacques Marny. Portugal, Porto, Liv. Civilização Editora. (Cr$ 20,00)
13. *The Penguin Book of Comics*. George Perry e Alan Aldridge. England, Penguin Books, Allen Lane The Penguin Press, Harmondsworth, Middlesex. (Cr$ 60,00). Destaca a produção anglo-saxônica.

4. *Revistas*

Promovem novas histórias, novos autores, desenhistas e roteiristas e proporcionam estudos críticos sobre H Q.

1. *Giff-Wiff*. Revista trimestral francesa publicada pela CELEG.
2. *Linus*. Revista mensal italiana dedicada aos *fumetti*, com alguns estudos críticos.
3. *Phénix*. Revista trimestral francesa da SOCERLID com estudos sobre os heróis, desenhistas e histórias e produções novas.

5. *Livrarias Especializadas*

Para adquirir estas preciosidades é necessário apontar alguns endereços, pois tais edições não se encontram facilmente em jornaleiros:

1. *Agência Art-Nouveau Revistas Livros e Jornais*. São Paulo, Rua Pamplona, 1129A.
2. *Agência Bux*. São Paulo, Av. Faria Lima, 1 588.
3. *Agência Look*. São Paulo, Conjunto Zarvos, Av. São Luís, 256, loja 27. Tel.: 256-0435. Assinaturas e informações. Álbuns riquíssimos importados e as mais recentes novidades.

4. *Livraria Duas Cidades.* São Paulo, Rua Bento Freitas, 158. Tels.: 220-5813; 220-5134. Obras francesas e italianas.
5. *Livraria Francesa.* São Paulo, Rua Barão de Itapetininga, 275. Tels.: 34-3056; 36-4952. Produção francesa: livros e revistas.
6. *Livraria Gibi* ("Tudo sobre Quadrinhos!"). São Paulo, Rua Conselheiro Crispiniano, 404, 6.º, sala 601. Compra, venda e troca de números atrasados e antigos. Coleção de antigüidades.
7. *Livraria Italiana.* São Paulo, Rua Barão de Itapetininga, 140. Tel.: 34-0739. Produção italiana.
8. *Livraria Leonardo da Vinci.* São Paulo, Rua Sete de Abril, 127. Tel.: 34-8761. Enciclopedia dei Fumetti, Linus e toda a produção italiana.
9. *Livraria Parthenon.* Rua Barão de Itapetininga, 140, 1.º, sala 14. Tel.: 35-0765. Especialmente obras francesas.

6. *Editoras*

Diversas editoras especializadas em quadrinhos, localizadas especialmente no Rio e em São Paulo, colocam os ávidos leitores em contato com os seus heróis preferidos.

1. BALÃO
2. CEDIBRA — *Companhia Editora Brasileira.* GB, Rio de Janeiro, Rua Filomena Nunes, 162. ZC 22, C P 20 000. (*Mortadelo e Salaminho*; *Asterix*; *Lucky Luke*)
3. *Distribuidora Recorde de Serviços de Imprensa S.A.* GB, Rio de Janeiro, Av. Erasmo Braga, 255, 8.º, 884, CP 20 000. (*Tintin*)
4. *Editora Abril Ltda.* São Paulo, Rua Emílio Goeldi, 575 (Av. Marginal ao Tietê); Rua João Adolfo, 118. Tel.: 65-2104. (Revistas Infanto-juvenis. Produções Walt Disney: *Donald*; *Mickey*, *Tio Patinhas* etc.; Maurício de Sousa Produções: *Mônica*, *Cebolinha* etc.)
5. *DPL — Distribuidora de Publicações Ltda.* São Paulo, Rua Caraíbas, 1 044, Vila Pompéia. Tel.: 65-8027. (*Reizinho*; *O Tigre*)
6. *Editora Artenova.* GB, Rio de Janeiro, Rua Prefeito Olímpio de Melo, 1 774. Tel.: 228-7124. (*Snoopy*; *Hagar*; *Zé do Boné*; *Kid Farofa*; *Charlie Brown*; *Patota*)
7. *Editora Codecri Ltda.* GB, Rio de Janeiro, Rua General

Tasso Fragoso, 26, 2.º. Tel.: 266-2048. (*Pasquim*; *Fradim*)

8. *Editora Gráfica Trieste Ltda.* São Paulo, Rua Dr. João Alves de Lima, 48. Tel.: 92-4529. (*Lili*; *Sobrinhos do Capitão*; *Almanaque Gato Félix*. Reedições de bolso: *Jim das Selvas*; *Nick Holmes*)
9. *Editora Taíka.* São Paulo, Rua Agostinho Gomes, 1 277, armazém 20. (*Targo*; *Seleções Cômicas*; *História para Adultos*; *Combate*)
10. *Empresa Gráfica O Cruzeiro S.A.*, Rio de Janeiro, Rua do Livramento, 203, 7.º. Tel.: 23-1733. (*Pererê*, de Ziraldo, jan 63;*Flintstones*; *Zé Colméia*; *Pingo de Gente* (*Charlie Brown*, de Chultz); *Pepe Legal*; *Turok & Sansão*; *Pernalonga*; *Luluzinha*; *Touché*; *Pimentinha*; *O Cruzeirinho*)
11. *Espaço Tempo Veículos de Comunicação Ltda.* São Paulo, Av. Rio Branco, 185, conj. 1 607. Tel.: 232-7352. (*Paulette*; *Valentina*; *Grilo*)
12. *Gráfica Editora Penteado Ltda.* São Paulo, Rua Clímaco Barbosa, 128, CP 15 090. Tel.: 278-6994. (*X-Men*; revistas e livros policiais, de terror, de guerra; *Surfista Prateado*)
13. *Grupo de Editores Associados Ltda.* Rio de Janeiro, Av. Presidente Vargas, 446, 8.º, ZC-00. (Reedições: *Príncipe Valente*; *Bronco Piler e o Pequeno Castor*; *Jim das Selvas*. Lançamentos: obras-primas da literatura juvenil quadrinizadas)
14. *Mec-Minami-Cunha Editores Soc. Ltda.* São Paulo, Rua Oliveira Lima, 184, CP 15 027. Tel.: 278-7846. (*Búfalo Bill*. Produções nacionais: *QI*; *Curtição*; *UAU*; *Lobisomem*; *Pausa*; *HQ Competição*, que lança novos desenhistas e roteiristas)
15. *Rio Gráfica e Editora S.A.* Rio de Janeiro, Rio Comprido, Rua Itapiru, 1 209, CP 20 000. Tel.: 234-2000. (*Mandrake*; *Fantasma*; *Cavaleiro Negro*; *Gibi*)
16. *Saber S.A.* São Paulo, Rua Almirante Barroso, 154, CP 10 589. Tel.: 93-3748. (Reedições de bolso: *Fantasma*; *Mandrake*; *Flash Gordon*; *Jack do Espaço*; *Brick Bradford* etc.)

7. *Sociedades*

A valorização dos quadrinhos, iniciada principalmente pelos franceses, levou à criação de sociedades de pessoas interessadas quer

com a manifestação artística, quer com o instrumento de comunicação de massa, quer com a sua produção:

1. *C.E.L.E.G.* (Centro de Estudos sobre as Literaturas de Expressão Gráfica), antigamente Club des Bandes Dessinées. Paris, Rue Gager-Gabillot, 6, 15e. Tinha como finalidade estudar e dar a conhecer as H Q, encorajar a sua difusão, reeditar, fora do circuito comercial, os grandes clássicos do gênero. Fundado em 1962, tinha como presidente Francis Lacassin; vice-presidente, Alain Resnais e Évelyne Sullerot. Foi dissolvida recentemente.
2. *SOCERLID* (Sociedade de Estudos e Pesquisas das Literaturas Desenhadas). Paris, Rue des Filles du Calvaire, S. R. P. 9, 3e. Fundada em 1965 por Claude Moliterni, Pierre Couperie, Edouard François, Maurice Horn. Conta já com importantes realizações: "Exposição de HQ e Figuração Narrativa", reedições de clássicos, estudos importantes e a belíssima revista *Phénix*.
3. *National Cartoonist Society*. Localizada em Nova York, USA, criada em 1946, instituiu o Oscar dos cartunistas, o "Reuben Award".
4. *Associação Brasileira de Críticos e Professores de Histórias em Quadrinhos*. Fundada em 20 de setembro de 1974, após uma proposta no 1.º Congresso Universitário de Avaré, São Paulo. Em fase de estruturação, tem sede provisória nos estúdios de Maurício de Souza Produções. Entre os membros fundadores, destacam-se Álvaro de Moya, Reinaldo de Oliveira e Jayme Cortez (autores de *Shazam!*); Zilda Augusto Anselmo, a primeira professora universitária do Brasil a obter título de doutor com tese sobre quadrinhos; Prof. Antônio Luiz Cagnin (eleito presidente); Jornalista Luciano Ramos (vice-presidente); Prof. Francisco Araújo, introdutor dos cursos de histórias em quadrinhos na Universidade de Brasília (secretário); Prof.ª Nilva Leda Calixto, organizadora do Congresso de Avaré (2.ª secretária); Sônia Maria Bibe Luyten, professora de quadrinhos da Escola de Comunicações da USP; além dos jornalistas Murilo Felisberto e Orlando Luiz Fassoni. Serão convidados a participar da associação todos aqueles que tenham publicado estudos sobre quadrinhos. Maurício de Sousa, criador da Mônica, também está ligado à nova instituição na categoria de *membro especial,* reservada para quem contribui significativamente para o desenvolvimento dos quadrinhos no Brasil.

A associação tem como finalidade promover o estudo das histórias-em-quadrinhos em todos os seus aspectos, promover a produção nacional, premiar as mais importantes produções do ano (para o que instituiu o prêmio anual, o *Horácio*).

8. *Congressos e Exposições*

Do entusiasmo pelos *comics* apareceram também os estudos e os congressos.

1. Coube ao Brasil organizar em São Paulo a Primeira Exposição Internacional de Histórias-em-Quadrinhos, pioneira no mundo, em 1951, com o trabalho dos maiores entusiastas por *comics* nesta terra: Álvaro de Moya, Reinaldo de Oliveira, Jayme Cortez.
2. Primeiro Congresso Internacional dei Fumetti, em Bordighera, na Itália, organizado pela Universidade de Roma e a CELEG de França, em 1965.
3. Secondo Congresso dei Comics, em Lucca, Itália, em 1966. Anualmente se repete esse congresso. Este ano tivemos o Lucca 10, cujo programa foi o seguinte: de 28 a 30 de outubro, Salone Internazionale dell'Animazione; de 1.º a 3 de novembro, Salone Internazionale dei Comics; de 27 de outubro a 3 de novembro, Mostra Mercato.
4. Congresso Internacional de Histórias em Quadrinhos, realizado em São Paulo, em 1970, no Museu de Arte Moderna, com a apresentação da Exposição Internacional de Histórias e a tradução do *Bandes-Dessinées et Figuration Narrative,* editado pela SOCERLID, por ocasião da exposição em Louvre, Paris.
5. Primeiro Congresso Americano Internacional de Comics, em Nova York, de 22 de abril a 1.º de maio de 1972, quando foi premiado pela 2.ª vez Milton Caniff.
6. Exposição Internacional de H Q, "Sala Mineira", realizada em agosto-setembro de 1972, no Museu da Pampulha, em Belo Horizonte.
7. Editoração de Histórias-em-Quadrinhos no Brasil, realizada na Primeira Semana de Estudos de Editoração, no Departamento de Jornalismo e Editoração da Escola de Comunicações e Artes da USP, em São Paulo, de 25 a 29 de setembro de 1972.
8. Primeiro Congresso Universitário de Histórias-em-Quadri-

nhos realizado em Avaré, São Paulo, sob o patrocínio da Faculdade e da Prefeitura de Avaré, de 13 a 15 de setembro de 1974.

9. *Cursos*

Com tudo isto, os *Quadrinhos* alcançaram as universidades, foram absorvidos pela cultura de elite:

1. A Universidade de Brasília, por empenho e entusiasmo do Prof. Francisco Araújo, criou e pôs em funcionamento, dentro da cadeira de Comunicações, o primeiro curso regular de H Q num currículo superior, em 1970.
2. Na Escola de Comunicações e Artes da USP, embora com a primazia de ter organizado um curso de quadrinhos no Departamento de Editoração, as aulas só se iniciaram no 3.º ano do Curso, em 1972, sob a orientação da Prof.ª Sônia Maria Bibe Luyten.
3. Curso de Extensão Universitária e Atualização sobre "Histórias-em-Quadrinhos e Comunicação na Educação", organizado por Álvaro de Moya, na Sociedade dos Amigos *Sedes Sapientiae,* da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, de 19 a 23 de julho de 1971.
4. Introdução ao Estudo das Histórias-em-Quadrinhos, curso de Extensão Universitária com duração de 40 horas, ministrado pelo Prof. Francisco Araújo, a partir de outubro de 1974, nas Faculdades Integradas Alcântara Machado, São Paulo.

10. *Teses*

O Brasil também tomou a dianteira de levar até às universidades o estudo sério dos quadrinhos, sob um ângulo científico. Na Universidade de São Paulo, duas teses foram defendidas, tendo como objeto de estudo os quadrinhos.

1. *História em Quadrinhos e Adolescentes.* Uma pesquisa realizada junto a ginasianos da cidade de Santo André pela Prof.ª Zilda Augusto Anselmo conferiu-lhe o grau de doutora, em 1972.
2. *Introdução à Análise das Histórias em Quadrinhos*, de Antônio Luiz Cagnin, em 30-1-1974, conferiu-lhe o grau de mestrado.
3. *A Estética das Histórias em Quadrinhos* está sendo preparada pelo Dr. Wilcon J. Pereira, na Faculdade de Assis.

NOTAS

[1] SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Lingüística Geral.* São Paulo, Ed. Cultrix, 1969. p. 80.
[2] Embora Saussure tivesse colocado, como expediente didático, o desenho de uma árvore no lugar de conceito, pode-se afirmar com segurança que nunca pretendeu dizer que o conceito fosse uma imagem da coisa significada.
[3] SAUSSURE, Ferdinand de. *Op. cit.*, p. 80-81.
[4] OGDEN, C. K. e RICHARDS, I. A. *O Significado de Significado.* Trad. de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, Zahar Ed., 1972. p. 32.
[5] PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica e Filosofia.* São Paulo, Ed. Cultrix, 1972. p. 94.
[6] GREIMAS, A. J. *Sémantique Structurale.* Paris, Larousse, 1969. p. 14.
[7] Entre os sinais convencionais, destacam-se os *signos lingüísticos* que, segundo um consenso geral, são subjacentes a todos os sistemas de signos.
[8] BENSE, Max. *Pequena Estética.* São Paulo, Ed. Perspectiva, 1971. p. 76.
[9] BARTHES, Roland. *Le Degré Zéro de L'Écriture*, seguido de *Elements de Sémiologie.* Paris, Éd. Gonthier, 1970. p. 80.
(As traduções das citações de obras francesas foram uma colaboração da colega Norma Seltzer Goldstein.)
[10] METZ, Christian. *Op. cit.*, p. 5.
[11] *Id.*, *loc. cit.*
[12] *Id.*, p. 7.
[13] METZ, Christian. *Op. cit.*, p. 3.
[14] BARTHES, Roland. "Réthorique de l'Image". *Communications.* Paris, 1964. n.° 4, p. 40.
[15] PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica e Filosofia.* São Paulo, Ed. Cultrix, 1972. p. 101.
[16] É necessário distinguir, como na página 30, que nem todos os desenhos em um quadrinho são ícones, no sentido que lhe dá Peirce. A moldura, geralmente de forma quadrangular, que envolve o espaço onde estão as imagens, ou signos iconográficos, é um signo convencional que delimita uma unidade narrativa. Por comodidade e pela própria deficiência da linguagem, o termo quadrinho é usado em dois sentidos: 1. de figura geométrica formada pela linha de contorno; 2. de imagem ou conjunto de imagens compreendidas nesta moldura. No correr desta exposição, o contexto indicará ao leitor qual dos significados está sendo expresso. O mesmo se dá com as letras que não guardam nenhuma semelhança com os fonemas que representam. Também os balões, embora motivados (talvez pelas faixas — os filatérios — de pergaminho que os judeus traziam suspensas e em que figuravam legendas religiosas), são convencionais; não reproduzem balão nem nuvenzinha (*fumetto*). Estes nomes lhes vieram depois, em virtude de alguma semelhança com balão ou nuvem.

[17] BARTHES, Roland. "Réthorique de l'Image". *Communications*. Paris, 1964. n.° 4, p. 42-46.
[18] LÉVI-STRAUSS, Claude. *Apud* Thibault-Laulan, Anne-Marie. *Op. cit.*, p. 22.
[19] GREIMAS, A. J. *Op. cit.*, p. 8.
[20] Os conceitos aqui apresentados foram colhidos na obra de HOCHBERG, Julian E. *Percepção*. Rio de Janeiro, Zahar, 1960. As transcrições textuais serão colocadas entre aspas, seguidas da citação devida; o mesmo será feito com as figuras aproveitadas para ilustrar os exemplos.
[21] HOCHBERG, Julian E. *Op. cit.*, p. 129.
[22] *Id.*, *loc. cit.*
[23] HOCHBERG, Julian E. *Op. cit.*, p. 132-33.
[24] HOCHBERG, Julian E. *Op. cit.*, p. 137.
[25] *Id.*, p. 138.
[26] Esta nomenclatura é sugerida por Anne-Marie Thibault-Laulan em sua tese de doutoramento *Le Langage de l'Image*. Paris, Éd. Universitaires, 1971. p. 25-26.
[27] THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie. *Op. cit.*, p. 21.
[28] ZIRALDO. "Dicas" *Pasquim*. n.º 145, p. 20.
[29] BARTHES, Roland. "Rhétorique de l'Image". *Communications*. Paris, 1964. n.° 4, p. 41.
[30] BARTHES, Roland. "Rhétorique de l'Image". *Communications*. Paris, 1964. n.º 4, p. 46-47.
[31] SAUSSURE, Ferdinand de. *Op. cit.*, p. 130.
[32] POTTIER, Bernard. *Presentación de la Lingüística*: fundamentos de una teoria. Madrid, Ed. Alcalá, 1967. p. 54.
[33] JOLIVET, Régis. *Curso de Filosofia*. Rio de Janeiro, Liv. Agir, 1961. p. 50.
[34] METZ, Christian. "Le Cinéma: Langue ou Langage?". *Communications*. Paris, 1964. n.º 4, p. 76.
[35] THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie. *Op. cit.*, p. 23.
[36] BETTETINI, Gianfranco. *La Crisi dell'Iconicità nella Metafora Visiva. VS*, Milano, 1972. p. 54-59.
[37] GREIMAS, A. J. *Op. cit.*, p. 30.
[38] *Id.*, p. 20.
[39] BARTHES, Roland. "Introduction à l'Analyse Structurale des Récits". *Communications*. Paris, 1966. n.° 8, p. 8.
[40] POTTIER, Bernard. *Op. cit.*, p. 49.
[41] MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias aos Quadradinhos*. Porto, Civilização Ed., 1970. p. 261-62.
[42] GREIMAS, A. J. *Op. cit.*, p. 29.
[43] Os conceitos aqui emitidos sobre os efeitos estéticos da composição pictórica foram colhidos da obra de LIPSZYC, Enrique. *La Historieta Mundial*. Buenos Aires, Ed. Lipssic, 1958. p. 7-20.
[44] BREMOND, Claude. "Pour une Gestuaire des Bandes Dessinées". *Langage*. Paris, juin, 1968. p. 96-100.
[45] LIPSZYC, Enrique. *Op. cit.*, p. 7-8.
[46] LIPSZYC, Enrique. *Op. cit.*, p. 70.
[47] BARTHES, Roland. "Rhétorique de l'Image". *Communications*. Paris, 1964. n.° 4, p. 41.
[48] *Id.*, p. 44.
[49] *Id.*, p. 44.
[50] SULLEROT, Evélyne. *Apud* MARNY, Jacques. *Op. cit.*, p. 256.

[51] Os Filactérios, antecessores dos balões, usados em gravuras a partir da Idade Média.
[52] BENYON, Robert. *Apud* MARNY, Jacques. *Op. cit.*, p. 255.
[53] AIZEN, Naumin. In MOYA, Álvaro de. *Shazam!* São Paulo, Ed. Perspectiva, 1970. p. 269-306.
[54] JAKOBSON, Roman. *Lingüística e Comunicação.* São Paulo, Ed. Cultrix, 1970.
[55] GREIMAS, A. J. *Op. cit.*, p. 12.
[56] METZ, Christian. "Le Cinéma: Langue ou Langage?" *Communications.* Paris, 1964. n.° 4, p. 65.
[57] BARTHES, Roland. "Introduction à l'Analyse Structurale des Récits". *Communications.* Paris, 1966. n.° 8, p. 8-9.
[58] ASSIS, Machado de. *Memórias Póstumas de Brás Cubas.* Rio de Janeiro, INL, 1960. cap. LV.
[59] PROPP, Vladimir. *Morphologie du Conte*, seguido de *Les Transformations des Contes Merveilleux*, e de MÉLÉTINSKI, E. *Étude Structurale et Typologique du Conte.* Trad. de Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov, Claude Kahn. Paris, Poétique/Seuil, 1970. p. 29.
[60] *Id.*, p. 31.
[61] *Id.*, p. 31.
[62] *Id.*, p. 32.
[63] *Id.*, p. 33.
[64] PROPP, Vladimir. *Op. cit.*, p. 98.
[65] PROPP, Vladimir. *Op. cit.*, p. 141.
[66] LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropologia Estrutural.* Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1970, p. 225-53.
[67] GREIMAS, A. J. *Op. cit.*, p. 194.
[68] BARTHES, Roland. "Introduction à l'Analyse Structurale des Récits". *Communications.* Paris, 1966. n.º 8, p. 8-9.
[69] BREMOND, Claude. "La Logique des Possibles Narratifs". *Communications.* Paris, 1966. n.º 8, p. 60-76.
[70] BARTHES, Roland. "Introduction à l'Analyse Structurale des Récits". *Communications.* Paris, 1966. n.° 8, p. 1.
[71] BARTHES, Roland. "Introduction à l'Analyse Structurale des Récits". *Communications.* Paris, 1966. n.° 8, p. 25.
[72] FLAUBERT, Gustave. *Apud* LUKÁCS, Georges. *Ensaios sobre Literatura.* Rio de Janeiro, Ed. Civilização Brasileira, 1968. p. 59.
[73] GREIMAS, A. J. *Op. cit.*, p. 19-20.
[74] *Id.*, p. 16-70.
[75] Enquadramento é a porção da realidade captada pela câmara cinematográfica e fixada em fotogramas. Plano poderia ser definido como o conjunto de enquadramentos incluídos entre dois *cortes.* Como o número de enquadramentos pode ser n=1, é possível encontrar: plano = enquadramento.
[76] Em conferência pronunciada no Congresso Internacional de Histórias-em-Quadrinhos em São Paulo, no dia 23 de novembro de 1970.
[77] Grande parte das histórias de Hal Forster, apesar do belíssimo material imagético, tem pouco de quadrinhos.
[78] GREIMAS, A. J. *Op. cit.*, p. 8.
[79] CHOMSKY, Noam e MILLER, George A. *El Analisis Formal de los Lenguajes Naturales.* Madrid, Alberto Corazón Ed., 1972. p. 45 *et passim.*
[80] THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie. *Le Langage de l'Image.* p. 8.
[81] THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie. *Le Langage de l'Image.* p. 152.

BIBLIOGRAFIA

BALDINGER, Kurt. *Teoria Semántica, Hacia una Semántica.* Madrid, Ed. Alcalá, 1970.

BARTHES, Roland. *Le Degré Zéro de l'Écriture*, suivi de *Eléments de Sémiologie.* Paris, Éd. Gonthier, Seuil, /1970/.

BENSE, Max. *Pequena Estética.* São Paulo, Ed. Perspectiva, 1971.

BETTETINI, Gianfranco. *La Crisi dell'Iconicità nella Metafora Visiva.* VS, Milano, 1972. p. 54-59.

BLANCHARD, Gérard. *La Bande Dessinée*: histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours. Verviers, Éd. Gérard, 1969.

BREMOND, Claude. *Pour une Gestuaire des Bandes Dessinées.* Langage, juin, 1968. p. 96-100.

BUYSSENS, Eric. *Semiologia e Comunicação Lingüística.* São Paulo, Ed. Cultrix e da Universidade de São Paulo, 1972.

CHOMSKY, Noam. *Lingüística Cartesiana*: um capítulo da história do pensamento racionalista. Petrópolis, Ed. Vozes e da Universidade de São Paulo, 1972.

COMMUNICATIONS — Revue de *Recherches Sémiologiques.* Paris, Seuil, 1964. n.º 4.

COMMUNICATIONS — Revue de *Recherches Sémiologiques*: L'Analyse Structurale du Récit. Paris, Seuil, 1966. n.º 8.

COMMUNICATIONS—L'Analyse des Images. Paris, Seuil, 1970. n.º 15.

COUPERIE, Pierre *et alii. A History of the Comic Strip.* New York, Crown Publishers, 1968.

—— *Histórias-em-Quadrinhos.* São Paulo, Museu de Arte de São Paulo "Assis Chateaubriand", 1970.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados.* São Paulo, Ed. Perspectiva, 1970.

—— *La Struttura Assente*: introduzione alla ricerca semiologica. Milano, Bompiani, 1968.

EDWARDS, Elwin. *Introdução à Teoria da Informação.* São Paulo, Cultrix e Ed. da Universidade de São Paulo.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Sémantique Structurale.* Paris, Larousse, /1969/.

GUIRAUD, Pierre. *A Semântica.* São Paulo, Difusão Européia do Livro, 1972 (Coleção Saber Atual).

HOCHBERG, Julian E. *Percepção.* Rio de Janeiro. Zahar Ed., 1966.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e Comunicação*. São Paulo, Ed. Cultrix, 1970.

—— *Lingüística. Poética. Cinema*: Roman Jakobson no Brasil. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1970.

JOLIVET, Régis. *Curso de Filosofia*. Rio de Janeiro, Liv. Agir, 1961.

LIPSZYC, Enrique. *La Historieta Mundial*. Buenos Aires, Ed. Lipssic, /1958/.

MARNY, Jacques. *Sociologia das Histórias aos Quadradinhos*. Porto, Liv. Civilização Ed., 1970.

MOISÉS, Massaud. *A Criação Literária — Introdução à Problemática da Literatura*. São Paulo, Ed. Melhoramentos, /1955/.

MOYA, Álvaro de *et alii*. *Shazam!* São Paulo, Ed. Perspectiva, 1970.

OTERO, Carlos-Peregrín. *Introducción a la Lingüística Transformacional*. México, Siglo Veintiuno Ed., /1970/.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo, Ed. Cultrix, 1972.

PIGNATARI, Décio. *Informação. Linguagem. Comunicação*. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1970.

POTTIER, Bernard. *Presentación de la Lingüística*: fundamentos de una teoria. Madrid, Ed. Alcalá, /1967/.

PRIETO, Luís J. *Mensagens e Sinais*. São Paulo, Cultrix e Ed. da Universidade de São Paulo, 1973.

PROPP, Vladimir. *Morphologie du Conte*, suivi de *Les Transformations des Contes Merveilleux* et de E. Mélétinski, *Étude Structurale et Typologique du Conte*; traductions de Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn. Paris, Poétique/Seuil, 1970.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de Lingüística Geral*. Organizado por Charles Bally e Albert Sechehaye com a colaboração de Albert Riedlinger. São Paulo, Cultrix e Ed. da Universidade de São Paulo, 1969.

SOUZA, Antonio Candido de Mello *et alii*. *A Personagem de Ficção*. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1972.

THIBAULT-LAULAN, Anne-Marie. *Le Langage de l'Image*: étude psycho--linguistique d'images visuelles en séquence. Paris, Éd. Universitaires, 1971.

TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1969.

TONDO, Nádia Vellinho. *Uma Teoria Integrada da Comunicação Lingüística*: Introdução à Gramática Transformacional. Porto Alegre, Sulina, 1973.

DIREITOS AUTORAIS

Agradecemos aos detentores dos direitos autorais das gravuras colhidas em diversos livros, álbuns e revistas de histórias-em-quadrinhos para ilustração deste trabalho.

AEDITA S. de BEAUMONT (ver BELL-McCLURE Syndicate Feature).
BELL-McCLURE Syndicate Feature e AEDITA S. de BEAUMONT (USA):
figs. 57, 193, 202.
BLANCHARD, Gérard (Bélgica):
fig. 206.
BOSC (França):
fig. 315.
CHICAGO TRIBUNE — NEW YORK NEWS Syndicate Inc. (USA):
figs. 1, 54, 55, 109, 116, 189, 201, 216, 238, 254, 265.
CIELOSUR EDITORA S.A.C.I. (Argentina):
figs. 48, 50, 271.
COLUMBA, S.A. (Argentina):
figs. 49, 135.
CREPAX, Guido (Itália):
figs. 296, 298, 299, 300, 301.
DARGAUD Editeurs (França):
figs. 42, 43, 44, 45, 46, 111, 131, 219, 234, 245, 247, 249, 251, 257, 259, 273, 274.
DENISON Propaganda S.A. (Brasil):
figs. 4, 5.
Diretório Acadêmico da Universidade de São Paulo, jornal interno (Brasil):
fig. 281.
EDGAR RICE BURROUGHS (USA):
figs. 127, 133, 134, 183, 270, 294, 302.
Editora ABRIL Ltda. (Brasil):
fig. 186.
Editora BRASIL-AMÉRICA Limitada (Brasil):
figs. 120, 121, 122, 124, 297.

233, 236, 239, 240, 241, 242, 252, 255, 258, 267, 269, 285, 287, 292, 318, 319.

NASA (USA):
fig. 38.

NATIONAL PERIODICAL PUBLICATIONS, Inc. (USA):
figs. 51, 53, 138, 141, 142, 152, 153, 154, 185, 217, 266, 282.

NEA Service Inc. (USA):
fig. 191.

NEWS Syndicate Co. Inc. (USA):
fig. 192.

O'DONNEL, Peter (Inglaterra):
figs. 52, 126, 235, 237, 268, 279, 308.

PAYOT in Lingüística Geral de Ferdinand de Saussure (França):
fig. 3.

PICHARD & WOLINSKY (França):
figs. 132, 231, 246.

REPETTO, Angelo (Itália):
fig. 290.

SELECIONES ILUSTRADAS (Espanha):
fig. 41.

UNITED FEATURES SYNDICATE, Inc. (USA):
figs. 61, 128, 190, 195, 205, 276, 288, 295, 304, 305, 306, 341.

VASARELY (Itália):
fig. 7.

WALT DISNEY Productions (USA):
figs. 113, 256.

WOLINSKY (França):
fig. 335.

COLEÇÃO **ensaios**

TÍTULOS JÁ PUBLICADOS

1. **No Calor da Hora**
   Walnice Nogueira Galvão
2. **Guerra sem Testemunhas**
   Osman Lins
3. **Homens Livres na Ordem Escravocrata**
   Maria Sylvia de Carvalho Franco
4. **O Inconsciente na Antropologia de Lévi-Strauss**
   Claude Lépine
5. **O Dialeto Caipira na Região de Piracicaba**
   Ada Natal Rodrigues
6. **A Semântica Gerativa e o Artigo Definido**
   Mary Aizawa Kato
7. **Epilepsia e Personalidade**
   Lúcia Maria Salvia Coelho
8. **A Tradição do Impasse**
   João Alexandre Barbosa
9. **Burocracia e Ideologia**
   Maurício Tragtenberg
10. **Os Quadrinhos**
    Antônio Luís Cagnin

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS

11. **Sintaxe Transformacional do Modo Verbal**
    Leila Barbara
12. **Byron no Brasil**
    Onédia Célia de Carvalho Barboza
13. **Níveis de Significação no Romance**
    Yara Frateschi Vieira

ver pag. 216

IMAGEM
TEXTO
A NARRATIVA
Os quadrinhos
Perspectiva (ponto de vista)
Distâncias do observador
Posição do obs.
As imagens
Balão
Legenda
Onomatopéias
Texto-figurativo
Episódios
A ação segundo a perspectiva de cada personagem
(Seqüência triádica e esquema propostos por Bremond)
Batman
O fotógrafo
O ladrão
O sintagma narrativo
Seqüências elementares e as complexas
(coordenação e subordinação)
a ronda costumeira de Batman
o roubo
a vítima o surdo-mudo, explica o roubo
ação de Batman
perseguição ao ladrão
o encontro
a luta
a derrota
nova perseguição
o encontro
a luta
a vitória
a devolução da máquina fotográfica
o prêmio: (o fotógrafo surdo-mudo fotografa Batman)
cansaço
Batman deve vencer o cansaço
Batman deve fazer a ronda contra o crime.
o roubo
o fotóg. é roub.
o ladrão deve fugir
o objeto roubado deve ser recuperado
a ronda)
deve recuperar o objeto.
ação de recuperar: pede ajuda de Batman
ação de recuperar:
2.1. a perseguição
o ladrão deve fugir
fugindo:
2.2. a luta
2.3. a derrota
2.1. o obstáculo
2.2. a luta
2.3. a vitória
2.a. nova perseguição
2.a. novo obstáculo
o encontro
o encontro
2.b. a luta
2.b. a luta
2.c. a vitória
(=2c) derrota
(=2c) restituição do objeto roubado.
recuperação do objeto
deve agradecer
agradecendo
agradecido
Batman vai descansar
ø
Fim da ronda

ver pág. 218

AS AÇÕES SEGUNDO AS PERSPECTIVAS DAS PERSONAGENS
Batman
O ladrão
Batman precisa se livrar do cansaço pelo trabalho contra o crime
Batman faz a ronda costumeira contra o crime
O roubo
A máquina fotográfica roubada deve ser recuperada (= Batman "ouve" o surdo-mudo)
Objeto a recuperar (= Batman resolve agir)
a perseguição
o encontro
a luta
a derrota
recuperação do objeto roubado
recuperação do objeto
não-ação de recuperar-se
objeto roubado a recuperar
nova perseguição
o encontro
a luta
objeto recuperado
a vitória
devolução da máquina ao fotógrafo
volta à situação inicial (a ronda)
a fugir
fugindo
objeto roubado a conservar
o roubo
a fuga
fuga realizada (esconde-se)
o encontro
a luta
a vitória
nova fuga
novo encontro
a luta
a derrota
a luta
a derrota
nova luta
remoção de obstáculos
não conservação
conservação
objeto roubado a conservar
ação de recuperar energias. Não realizadas.
personagem presente na ação e na cena
personagem presente na ação mas ausente nos quadrinhos

Uma Nova Forma Literária

Os Quadrinhos é um estudo dos problemas próprios e formais das histórias-em-quadrinhos, hoje consideradas uma nova forma literária. O ensaio tenta "estabelecer uma sistemática, uma tipologia e uma prática analítica" dos chamados "comics", colocando-se no centro da imagem e da narrativa para ver como funcionam, pesquisando assim seus recursos e efeitos.

Ao lado dos romances ou substituindo-os, os quadrinhos podem ser tomados como continuação dos folhetins ou da nossa literatura de cordel, daí o interesse despertado nos estudiosos. Nesse trabalho as histórias-em-quadrinhos são tratadas como um fato paralelo à literatura, uma paraliteratura, deixando de lado conceitos negativos até há pouco vigentes.